

Terres Extérieures Les Confins

Volume 1



Terres Extérieures Les Confins

Volume 1

trois scénarios OSR

Sommaire

Avertissements	5
Avant propos	7
LA MORT NOIRE	9
NOIRE EST L'ÂME HUMAINE	53
ŒIL POUR ŒIL	79
Pré-tirés	134
Derniers mots	146

Avertissements

Le recueil que vous tenez entre vos mains est composé de trois scénarios, publiés à l'origine dans Méluzine, un fanzine qui sévissait au mitan des années 1980 sur la région parisienne. Il ont comme particularité de se dérouler pendant la guerre Noire qui transforma profondément les Terres Extérieures.

1. La Mort Noire

Ce scénario, non publié dans Méluzine, devait paraître dans la Gazette Monstrueuse, un fanzine dédié à l'OSR. Pour la petite histoire, ce fanzine est affilié à l'association Méluzine ! Comme quoi, il était dit que je ne devais écrire que pour Mélu...

Le scénario s'inspire directement du film éponyme de Christopher Smith et est conçu pour un groupe de 3 à 6 aventuriers de niveau 5-6. Il introduit également deux PNJ majeurs et récurrents de l'univers des Terres Extérieures.

2. Noire est l'âme humaine

Publié dans le n° 9 de Méluzine, ce scénario a été conçu à l'origine pour être utilisé dans le monde des Terres du Milieu de Tolkien. Vous le retrouvez donc dans sa forme originale avec un thème faisant parti de l'ADN des Terres Extérieures concernant la nature humaine. Entre libération d'otages et interception de plans d'invasion stratégiques, les choix du groupe façonneront directement l'issue du conflit et le destin des royaumes voisins.

Il se déroule lors de la 2ème année de la guerre Noire et est prévu pour un groupe de 3 à 5 personnages de niveau 6-7.

3. Œil pour œil

À l'origine, ce scénario était prévu pour paraître dans le n° 17 de Méluzine mais le destin en a destiné autrement. Il fait parti des scénarios perdus ou oubliés.

Il se déroule pendant la 3ème année de la guerre Noire et est prévu pour un groupe de 3 à 5 personnages de niveau 6-7. Une ambiance à la Bête du Gévaudan : Une traque sombre et poisseuse mêlant superstition, nécromancie et rites interdits. Une véritable dynamique politique où les PJ devront naviguer entre rivalités politique, mercenaires incontrôlables, espions et fanatiques religieux.



Avant propos

Ce recueil de scénarios a pour cadre géographique les Confins ; une région des Terres Extérieures qui se trouve à la limite septentrionale du royaume, ou du moins, de ce qu'il en reste. Car à l'époque où ils se déroulent, le roi Uter Pendragon vient d'être assassiné et commence alors ce que les historiens nommeront plus tard les Années Noires. Une période de troubles et d'affrontements sanguinaires qui verra les différents seigneurs, barons ou ducs se battre pour le titre tant convoité de roi des Terres Extérieures. Villages incendiés, récoltes pillées, pendaisons sommaires jalonnent alors les routes. Peu de temps après le début de ces guerres féodales, le Seigneur des Ténèbres en profitera pour se lancer à la conquête des terres des Hommes, maintenant divisés. Cela constituera une nouvelle étape, de la guerre dans la guerre, dans laquelle les humains, et bien au-delà le peuple Libre en général, devront affronter leur pire ennemi. Certains pactiseront pour survivre ou vendront leurs voisins pour un peu de répit.

Les Confins se trouvent immédiatement exposés par cette menace. Non seulement parce qu'ils sont uniquement séparés avec les Plaines Désolées et des terres du Seigneur Noir par la passe de la Vouivre, mais parce qu'ils constituent un point d'accès stratégique à la fois vers les duchés des Hommes et les cours elfiques.

Par ailleurs, la densité de population et les fortifications sont moins développées que dans les zones méridionales. L'implémentation humaine est relativement récente ce qui rend le tissu social et les liens féodaux plus distendus. Le duc de Casteloise a des relations fortes avec la cour de Tor Elyndor ce qui n'est pas le cas de ses différents vassaux. De nombreuses seigneuries entretiennent toujours des rêves d'indépendance ; sentiment exacerbé par la mort récente du roi.

Enfin, la religion catholique essaie tant bien que mal de s'implanter dans les Confins malgré de nombreux obstacles, qu'ils soient de nature politique (les barons voient d'un très mauvais œil les ordres religieux guerriers), économique (les artisans considèrent le commerce entretenu par les monastères comme une concurrence directe) ou social (les populations de ces zones sauvages sont très proches de la nature et de ses anciens Dieux comme Epona ou Cernunnos et perçoivent mal certains calvaires remplacer les anciens temples ainsi que la christianisation des dolmens).

Les Confins est une région en plein changement. Parfois la loi n'existe plus et la parole donnée ne vaut guère plus que des mots. Il y existe des zones sauvages peuplées de créatures hostiles, dont l'homme n'est pas des moindres et des endroits où le Chaos et le Mal ont pris pied afin de se répandre. Les Confins sont un défi en soi où les aventuriers devront faire des choix, parfois difficiles, pour y survivre et y faire leur place. Toutefois, même si les récompenses ne sont pas toujours à la hauteur des dangers rencontrés, c'est un endroit qui forge les réputations et permet aux plus courageux et audacieux de rentrer dans la postérité.





LA MORT NOIRE

SCÉNARIO OSR

3-5 personnages niveau 5-6



scénario Dominique Laporte
plans Dominique Laporte
couverture Gravillis Inc.



© 2010, AMJ



Table des matières

INTRODUCTION.....	3
LES AVENTURIERS.....	3
LA PESTE NOIRE.....	3
CASTELOISE.....	4
QUAND ON ARRIVE EN VILLE.....	5
LA QUÊTE.....	6
LA SORCIÈRE.....	7
LES PÉNITENTS.....	8
RÁTH NA RÍOGH.....	9
LA CROIX DU MARTYRE.....	10
LES TOMBES EN COULOIR.....	12
LE VILLAGE.....	15
L'arrivée.....	16
La guérisseuse.....	17
L'église.....	18
La cérémonie.....	18
Le repas.....	20
Le parjure.....	22
Le sacrifice.....	24
Le Gladius Dei.....	25
ÉPILOGUE.....	26
DRAMATIS PERSONAE.....	27
Wladimir Kurgan.....	27
Averill.....	27
Armant de Périgaud.....	28
La Mère.....	28
Brigands des marais.....	29
Langiva.....	30
Hob.....	31
Les sorcières (x11).....	31
Ulrik.....	32
Brigands des routes.....	33
Orcs des Terres Désolées.....	33
Wargs.....	34
Sombre rejeton.....	34
Aide de jeu #1 : le signe des premiers Dieux.....	36
Aide de jeu #2 :	36
Aide de jeu #3 :	36
Aide de jeu #4 : les habitants de Haute-Fange.....	37
Aide de jeu #5 : les sorcières de Haute-Fange.....	38
Carte des Confins.....	39
Carte de la région.....	40
Plan de Casteloise.....	41
Plan des tombes à couloir.....	42
Plan du village.....	43
Carte des îles.....	44

INTRODUCTION

« Il leur fut donné pouvoir de tuer par l'épée, par la famine, par la peste et par les bêtes de la terre. »

Livre de la Révélation de St Jean

Cn cette sombre année 70 du calendrier chrétien, il semble que les quatre cavaliers de l'apocalypse aient décidé de frapper les Terres Extérieures. Le roi Uter vient d'être assassiné et ses vassaux se disputent le titre convoité de suzerain du royaume. La guerre a éclaté, suivie peu après par une terrible maladie qui frappe tous les humains sans exception, qu'ils soient chrétiens ou païens. Rares sont les champs qui ont pu être ensemencés et encore plus rares ceux qui ont pu être récoltés. La famine fait rage et la mort moissonne les âmes.

Devant ce malheur, les Hommes cherchent à la fois des réponses et des solutions à un mal qui frappe aveuglément pauvres et puissants. Par ailleurs, la maladie n'affectant que les humains, beaucoup la considère d'origine divine. Certains se tournent alors vers de très anciennes croyances que l'on croyait disparu et qui pourraient ouvrir une porte sur les abîmes.

C'est la raison pour laquelle, une missive venant d'un membre de l'Opus Dei fut donnée à l'évêque de Sanlys, lui demandant d'agir dans des plus brefs délais avant qu'une vieille religion sortie des ténèbres engloutisse les Terres Extérieures en même temps que la peste.

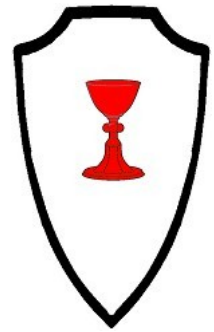
Messire l'évêque manda aussitôt Armant de Périgaud, le grand Maître de l'ordre de l'Autel, pour traiter cette affaire. Armant envoya alors quatre de ses hommes sur les lieux de l'affaire et cela fait maintenant plus de trois semaines qu'il n'a pas reçu de nouvelles. Devant ce qui semble être à la fois un profond mystère et un échec à le résoudre, le grand Maître décida de s'en occuper lui-même.

LES AVENTURIERS

Il existe plusieurs manières d'introduire les personnages des joueurs dans cette aventure. Selon leur race, ou leur classe sociale, nous vous donnons ci-dessous quelques idées.

Miles Christi

Le plus simple est que les personnages fassent partie de l'ordre de l'Autel, soit en tant que frère chevalier ou en tant que seargent. Ils doivent tous être évidemment humains et de religion catholique. Ils sont actuellement en poste à la commanderie de Ulm, dans les marches des Confins, et seront désignés pour accompagner le grand Maître.



Mercenaires

Les personnages peuvent être au service de Morwen de Casteloise. Son mari, le duc Fíorán a trouvé la mort il y a 4 ans et son fils unique, Tadhgán, se trouve à la cours de Tor Elyndor sous la protection du roi Tharagon.

Ils peuvent être indifféremment païen ou de religion catholique et faire partie du peuple Libre (la mesnie de Casteloise entretenant des relations privilégiées avec les elfes gris).

Religieux

Certains peuvent appartenir au monastère de Casteloise en tant que prêtre ou comme surnuméraire.

Note pour le MJ : l'épidémie qui sévit dans les Confins et au-delà est une maladie mortelle très contagieuse. Seule un miracle peut soigner la personne atteinte ; équivalent d'un sort de niveau 3 correspondant à Cure Disease pour AD&D. L'univers des Terres Extérieures est « low fantasy » et il est très difficile de trouver une armada de clercs de niveau suffisamment élevé pour éradiquer la maladie, d'autant plus que la nouvelle religion du Dieu Invisible, comme l'appelle les païens, est loin d'être aussi répandue comme dans le sud du pays. Il en va de même pour l'utilisation de la magie, réprimée de surcroît par l'Église. La situation est donc extrêmement dramatique.

LA PESTE NOIRE

La peste noire, aussi appelée mort noire, est apparue subitement en conjonction avec la mort du roi Uter et le début des guerres féodales qui s'en sont suivies. Elle se manifeste d'abord par une

fièvre brutale, souvent accompagnée de frissons intenses, de fatigue extrême et de maux de tête.

Au bout de 1 à 3 jours, des ganglions enflés apparaissent à l'aîne, aux aisselles ou sur le cou. Ils sont durs et très douloureux, atteignant la taille d'un œuf. La peau au-dessus devient rouge, puis violacée et noirâtre (signe de nécrose).

Par la suite, le malade est pris d'une toux sévère avec des expectorations sanguinolentes pendant 1 à 6 jours. C'est à ce moment qu'il est le plus contagieux du fait de son « haleine corrompue », qui transmet la maladie par voie aérienne. Toute personne à son contact doit réussir un jet d'endurance très difficile toutes les heures, ou bien être contaminée. Si elle est dans la même pièce (10' de rayon), le jet d'endurance devient difficile. Et si elle se trouve dans le même bâtiment (30' de rayon), le jet est de difficulté normale.

À la fin de cette période, le malheureux est pris de nausées et de vomissements sanguinolents. Sa fièvre augmente et il délire, victime de visions. Il meurt ensuite dans les 24 h en se vidant de son sang par tous ses orifices.

Note pour le MJ : La peste noire trouve son origine dans les plaines désolées. Car, même si Némésis erre à jamais dans ces terres infertiles, prisonnière de sa folie, elle reste néanmoins une arme redoutable du Seigneur des Ténèbres, semant la peste et les épidémies. Par malheur, la maladie a trouvé une porte de sortie vers les terres des Hommes, de façon concomitante aux guerres qui viennent d'éclater. Certains pourront y voir les desseins du Ténébreux.

CASTELOISE

La forteresse ducale de Casteloise est l'une des places fortes les plus modernes et les plus impressionnantes des Confins. Perché sur une falaise de craie dominant les environs, le château apparaît comme une masse blanche et agressive. Ses murailles en pierre calcaire claire brillent sous la pluie ou le soleil froid du nord. Le donjon, haut, massif et presque aveugle domine tout le paysage avec ses



murs très épais et sa silhouette géométrique visible à des lieues à la ronde.

La forteresse est organisée en plusieurs enceintes concentriques :

- une basse-cour extérieure protégeant les accès.
- une enceinte intermédiaire aux murailles courbes.
- enfin le donjon, cœur du château, dressé au sommet de l'éperon rocheux.

En temps de guerre, il peut accueillir dans ses murs plus de 2000 personnes. Contrairement aux châteaux humains plus anciens aux angles carrés, ses défenses utilisent des formes arrondies et brisées destinées à détourner les projectiles et compliquer l'assaut des sapeurs.



La duchesse blanche Morwen est à la tête de ce fief de 30 chevaliers et de 250 sergents et hommes d'armes. Son titre ne vient pas de la blancheur de sa peau mais de son veuvage depuis que le duc Fíorán a trouvé la mort dans un tournoi.

Légendes

1. Entrée de la forteresse.
2. La Tour maîtresse.
3. Châtelet.
4. Basse cour.
5. Puits.
6. Salle des banquets.
7. La Tour des latrines.
8. La Tour creuse.
9. La Tour carrée.
10. Logis de la garnison.
11. Haute cour.
12. Le four à pain.
13. Le Donjon.

- 14. Fossés.
- 15. Poterne.
- P. Pont levis.

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Les émanations des morts flottaient dans l'air comme un poison. Une peste plus cruelle et plus impitoyable que la guerre s'était abattue sur la région. La peste semait la mort dans tous les Confins. Les prêtres disaient que c'était le châtement de Dieu mais le grand Maître de l'ordre de l'Autel qui venait de se présenter aux portes de Casteloise connaissait la vérité. Ce n'était pas l'œuvre de Dieu, mais de la sorcellerie. Ou de la magie noire. Sa mission, en tant que miles Christi, était de traquer le démon.

Le visiteur demanda à être reçu par la duchesse Morwen qui lui accorda volontiers une entrevue. En ces temps troublés, elle veut avoir des nouvelles des frontières.

Armant présentera ses hommages selon le protocole. Il dira que sa venue est motivée par la disparition d'un conroy de quatre frères chevaliers. Il rassurera la duchesse sur les marches occidentales des Confins. La forteresse de Ulm est solidement défendue par le baron Elias et par sa commanderie. La passe de la Vouivre reste un solide verrou et aucune troupe ennemie ne pourra passer au-delà de l'Argence.

La duchesse s'inquiétera du sort des compagnons du grand Maître. Elle lui allouera des renforts dans sa quête et lui donnera l'hospitalité pour la nuit. Armant remerciera la suzeraine pour son aide et son hospitalité mais dira qu'il est attendu au monastère Dominicain.

Note pour le MJ : les renforts octroyés par la duchesse sont évidemment les PJ. Si aucun PJ ne fait partie de la cour de Morwen, elle n'offrira que son hospitalité.

Le grand Maître se rendra ensuite au monastère qui se trouve en dehors des murs de la ville, à un demi mile (environ 700m) au nord ouest. Ce monastère Dominicain a été récemment construit et est de taille modeste. Les habitants de Casteloise



sont encore nombreux à respecter les anciennes traditions, et il est fréquent de croiser de petits sanctuaires (minuscules édifices ne pouvant accueillir que quelques personnes) principalement dédiés au culte de la Trinité lunaire (les déesses Morrígan, Badb et Macha). La duchesse a toutefois octroyé quelques terres aux moines afin qu'ils puissent s'y installer et maintenir ainsi un statu quo avec les ordres religieux guerriers.

Lorsqu'il se présentera devant les portes du monastère, Armant sera aussitôt amené au presbytère de l'abbatiale, devant le père Abelin et de ses ouailles réunis pour l'occasion.

Note pour le MJ : les laïcs (tous les personnages qui ne font pas partie de l'ordre ou que ne sont pas des prêtres catholiques) devront rester dans le narthex.

Le grand Maître parlera sans attendre à l'abbé et à la dizaine de moines.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Je m'appelle Armant de Périgaud, envoyé de l'évêque. Ce que je vais dire maintenant ne doit pas quitter ces murs. La nouvelle est parvenue à l'évêque d'un village qui ne souffre pas comme les autres. On dit que c'est un sanctuaire préservé de la peste, protégé de l'étreinte glacée de la mort.

Ce sont des temps difficiles. L'emprise de Dieu sur son peuple s'est relâchée. De telles affirmations, aussi fantastiques soient-elles, peuvent séduire ceux dont la foi vacille. Nous devons veiller à ce que le troupeau ne soit pas tenté de chercher des réponses au-delà de Dieu et de l'Église.

Je dois voir de mes propres yeux comment ce village est protégé. Le village que je cherche se trouve dans les grands marécages et j'ai besoin d'un guide, d'un homme de Dieu, pour me montrer le chemin.

Un jeune moine prendra alors la parole. Il dira avoir grandi tout près, dans la forêt de Dentwich et qu'il connaît cette région mieux que quiconque. Il est sûr de pouvoir trouver le village recherché.

Le père Abelin voudra s'interposer disant que ce jeune novice n'a pas encore été ordonné mais Armant validera la décision. Il se retirera en annonçant qu'il partira à l'aube.

Avant que l'assemblée se disperse, le père

Abelin prendra le jeune moine à part pour lui murmurer quelques mots à l'oreille.

Note pour le MJ : les personnages restés dans le Narthex pourront entendre des bribes du discours d'Armant à condition de réussir un jet d'écoute difficile. En plus du contenu du discours, il est évident que le grand Maître n'a jamais été attendu par l'abbé.

Pour ceux qui ont accompagné Armant, un jet d'écoute difficile également, dévoilera les paroles de l'abbé et l'identité du novice : « Wladimir, aie bien conscience que cet homme est plus dangereux que la peste elle-même ! »

Les personnages-joueurs peuvent obtenir des informations auprès des habitants de Casteloise. Vous pouvez donner une rumeur à chaque joueur comme information de départ sur la table ci-dessous.

Les fausses rumeurs sont indiquées par un « F » après leur numéro.

Vous pouvez ajouter autant de fausses rumeurs que vous le souhaitez, mais il n'est pas recommandé d'augmenter la quantité d'informations véridiques.

Table des rumeurs

3d6 rumeur	V/F
03 Une nécromancienne vit dans les marais.	F
04- Les marais sont maudits. Ceux qui	F
05 s'y aventurent ne reviennent jamais.	
06- Un conroy de 6 chevaliers a	V
07 disparu dans les marais.	
08 Un nécromancien ramène les morts à la vie dans un village des marais.	F
09 Une ban-druï vivant dans les grands marécages a réussi à vaincre la peste.	F
10- Une sorcière vit dans un village à	F
11 l'orée de la forêt de Dentwich.	
12- Une très ancienne religion a refait	V
13 surface dans la région de Dentwich.	
14- Les anciennes religions protègent	F
15 leurs adaptes de la peste envoyée par le nouveau Dieu Invisible.	

16 La peste ne sévit pas dans les F grand marécages.

17 Des miles Christi ont rasé un F village de païens aux abords des marais.

18 Un culte aux rites cannibales est V apparu dans un village au milieu des marais.

LA QUÊTE

Le lendemain à l'aube, le groupe se met en route vers les marais. Les moines de la confrérie des Dominicains sont venus dire au revoir à Wladimir en lui souhaitant que la paix de Dieu l'accompagne.

En s'éloignant de Casteloise, les aventuriers pourront voir un bûcher brûler dans lequel sont jetés les cadavres de la veille. Malgré la distance, l'odeur du charnier et des corps calcinés est portée par le vent et prend les voyageurs à la gorge.

Au nord, les collines s'allongent et deviennent plus hautes. La forêt cède bientôt la place à des bosquets épars, qui disparaissent complètement lorsque la brande l'emporte sur les pâtures. Il n'est pas rare d'apercevoir au loin un ou plusieurs mégalithes, masse grise au sein de la désolation.

Si les personnages ont des doutes, ou ont obtenus de solides renseignements, sur la véritable quête d'Armant et qu'ils insistent sur le sujet, le grand Maître ne mentira pas et leur révélera la vérité en toute simplicité.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Ce village vers lequel nous nous dirigeons a rejeté Dieu. À sa place siège un démon. On parle de sacrifices, et de morts ramenés à la vie. Nous avons pour mission de ramener le chef de ce village afin qu'il confesse ses crimes, soit jugé et exécuté. L'évêque veut faire rôti son propre nécromancien.

Nous avons la volonté. Nous marchons vers l'enfer. Mais Dieu voyage avec nous.

Toutefois, il confirmera que des miles Christi de son ordre qui devaient enquêter sur ce village ont bel et bien disparu ; ses quatre frères chevalier Eudes, Raoul, Geoffroi et Arnoul. Il se sent responsable de leur sort et il veut déterminer ce qui leur est arrivé.

Pendant le voyage, le groupe pourra être

amené à faire des rencontres inattendues. Les chances que cela se produisent sont de 50%. Vous pouvez rajouter de nouvelles rencontres mais nous vous conseillons de faire les tirages à l'avance pour les préparer.

Table de rencontres

À utiliser toutes les 4 heures de voyage.

3d6	Rencontre
03	Une colonne de fumée s'élevant à un mile (1,5 km) de là.
04-05	Une bande de 2d6 Orcs montés sur des Wargs en patrouille.
06-07	Une colonne de 2d6 pénitents qui descend vers le sud (10% de chance qu'il y ait un malade).
08-09	Un groupe de 2d6 brigands montés à cheval, en vadrouille (5% de chance qu'il y ait un malade).
10-11	Une meute de 3d6 loups gris en chasse qui traverse la route en courant.
12-13	Un groupe de 2d6 réfugiés affamés qui descend vers Casteloise (20% qu'il y ait un malade).
14-15	Un vol de 5d6 corbeaux se dirigeant vers le nord.
16	Traces récentes d'un groupe à cheval.
17	Un groupe de 3d6 brigands à pieds, à l'affût (15% qu'il y ait un malade).
18	1d3 cadavres humains morts depuis 2d6 jours. Ils ont été dépouillés et ont été à moitié dévorés par les bêtes sauvages.

Les deux rencontres spécifiques données ci-dessous peuvent vous servir d'exemples.

LA SORCIÈRE

La route qui mène à la forêt de Dentwich passe par le village de Santerre. C'est un hameau d'environ 200 âmes humaines, composé de serfs et de forestiers, protégé par une motte castrale et entouré d'une palissade en bois. Une chapelle y a été construite il y a peu mais le prêtre a succombé à la maladie, tout comme le seigneur local.

Alors que le groupe approche, il peut entendre

des voix s'élever, ainsi que des cris, qui proviennent de la place du village. Ils viennent d'un important attroupement d'une centaine de personnes.

Au milieu de la place un bûcher rudimentaire a été érigé sur lequel est ligoté une femme qui a visiblement été violentée vue les ecchymoses sur son visage et sa lèvre fendue. Un homme tenant une torche vocifère auprès d'elle, la traitant de sorcière et lui hurlant qu'elle mérite de brûler. Elle a beau supplier d'avoir pitié et dire qu'elle n'a rien fait, mais en vain.

Si le groupe n'intervient pas, l'homme mettra alors le feu aux fagots de bois et la pauvre femme brûlera dans des cris de souffrances qui retentiront pendant quelques minutes. Toutefois, le jeune moine (Wladimir) demandera expressément d'intervenir, qu'il n'est pas possible de laisser cette femme se faire exécuter.

Dans le cas contraire, les aventuriers devront d'abord faire écarter la foule et imposer le silence (jet de charisme ou d'intimidation). Celle-ci est principalement composée de serfs, les quelques hommes d'armes de la motte en retrait n'interviendront pas, surtout s'ils aperçoivent un ou plusieurs miles christi.

Si on demande à l'homme à la torche de quoi est accusée la pauvre femme, il répondra qu'elle a fait un pacte avec le diable et qu'elle a apporté la mort dans le village en empoisonnant le puits. Par sa faute, la moitié du village est morte. Maintenant elle doit brûler, pour sauver ce qu'il reste du village. Il rajoutera que cette histoire ne concerne pas les aventuriers et qu'ils s'écartent séance tenante.

La foule reprendra alors de plus belle : « Qu'on brûle la sorcière ! Qu'on la brûle ! », pendant que la condamnée criera en sanglotant « Je n'ai rien fait de mal. ».

Les PJ peuvent opter selon plusieurs approches selon leurs croyances (alignements) :

1. Laisser faire la vindicte populaire.
2. Prendre la femme sous leur protection : Cela ne se fera pas sans combattre (Armant restera sur son cheval à observer la scène). Lorsque 4 serfs seront au sol, la foule se dispersera en injuriant les personnages à distance.

3. Tenter de s'interposer en empêchant l'homme à la torche d'allumer le bûcher (ce que fera Wladimir) : Deux de ses amis se précipiteront sur l'emmerdeur pour lui faire ravalier ses dents.
4. Demander l'avis du Grand Maître : Armant descendra de monture et s'approchera calmement. À la vue de son manteau, la foule se calmera dans une lourde attente. Il demandera à l'homme à la torche si il a obtenu les aveux de la femme. Devant la négative, il demandera que l'on déshabille la femme pour trouver la marque du diable : un grain de beauté inhabituel ressemblant à un mamelon lui permettant de nourrir son familier avec son sang. La foule se fera alors un plaisir de déchirer les vêtements de l'accusée et d'exposer son corps nu sous le quolibets et les rires gras. Mais il n'y aura aucune marque et Armant décrètera que la femme est innocente sous les regards visiblement déçus des habitants.

Jet d'intuition ou de psychologie : laisser la femme sur place sans protection reviendra à la condamner. Les villageois trouveront une autre accusation et elle sera tuée le lendemain ou le surlendemain au plus tard.

Si les PJ veulent prendre la femme avec eux, Armant leur dira qu'elle sera à leur charge et qu'ils devront répondre de ses actes. En aucun cas, elle ne devra les ralentir ou interférer avec leur quête. Les aventuriers devront lui trouver des vêtements car ses habits ont été mis en lambeaux. La hutte qu'elle habite a été pillée par les villageois qui se sont partagés ses biens. L'autel dédié à la déesse Brighi qui se trouvait devant sa demeure a été détruit il y a plusieurs semaines par les hommes d'armes du seigneur suite à la demande insistante du curé.

Si les PJ se ravisent, pour une raison ou une autre, le Grand Maître s'approchera alors de la femme en la prenant par les épaules avec son bras gauche tout en recouvrant sa nudité avec son blanc manteau. Puis, avec sa main libre, il saisira lestement sa dague cachée par sa cape avant de la lui plonger entre les cotes. Cette dernière s'écroulera morte, sans un cri. Le moine soldat remontera ensuite sur son destrier et jetant un dernier regard

méprisant sur les habitants interdits avant de se retourner et partir.

Note pour le MJ : la femme se nomme Jenet et est une adepte du culte de Brighi. Elle soignait encore récemment les villageois mais le curé voyait d'un très mauvais œil son influence et ses croyances. Avant de mourir de la maladie, il avait fait le nécessaire pour discréditer Jenet auprès des villageois et les convaincre que les maux qu'ils endurent sont de sa faute. Contrairement à ses dernières paroles, l'eau du puits n'a jamais été empoisonnée par un pacte diabolique. Les morts sont dus à la peste qui a emporté la moitié du village. L'autre moitié qui a survécu est insensible au mal (naturellement résistante dirait-on de nos jours). Le compagnon et la mère de Jenet sont également morts de la peste. De sa famille, il ne reste plus que Hoell, son beau père. L'homme à la torche...



LES PÉNITENTS

Cette rencontre aura lieu le lendemain, après la traversée de Santerre alors que le groupe se repose auprès d'une rivière.

D'abord les aventuriers percevront un léger bruit sec qui deviendra plus distinct au fur et à mesure, révélant être des murmures entrecoupés de coups de fouet. Ce bruit se rapprochera en provenance de l'amont de la rivière.

En observant depuis la berge, dissimulé ou non dans la végétation, le groupe pourra voir avancer dans une eau à mi-mollet une dizaine d'hommes d'une trentaine d'années, les cheveux hirsutes et avec une barbe de plusieurs jours, dévêtus jusqu'à la taille, psalmodiant d'une voix grave. Quatre d'entre eux portent à l'horizontale, sur leurs épaules, une grande croix de bois brut. Cinq autres

suivent derrière, se flagellant le dos et les épaules avec des verges de bouleau toutes les deux enjambées. En tête de colonne un homme aux longs cheveux blancs, et aux yeux hagards, ouvre la marche en portant au dessus de sa tête un gros livre relié.

Si un personnage s'avance vers l'homme de tête, la colonne s'arrêtera. Ce dernier baissera les bras et il sera possible de voir que le gros livre est un exemplaire de la Bible des Chrétiens. C'est le texte sacré inspiré par leur Dieu Invisible qui sert de fondement à leur foi, à leur morale et leur culte.

La discussion avec cet homme restera assez limitée. Toutefois, il pourra donner quelques informations utiles de sa faible voix qui ressemble davantage à un murmure. Pour l'entendre, il faudra presque être collé à lui, l'oreille contre ses lèvres. Il racontera que son groupe vivait plus au nord de la rivière. Mais le mal s'est abattu sur leur village, décimant hommes, femmes et enfants. Malgré leur repentance, leurs prières et les bûchers sur lesquels ils ont fait brûler toutes les sorcières, ils ont été contraints de quitter leur lieu de vie.

Maintenant, il n'y a plus que la mort et il conseillera au groupe de rebrousser chemin, car au-delà les hommes sont redevenus des bêtes.

- Si on le questionne sur les sorcières, il dira qu'il s'agissait des femmes de son village et toutes ont péri.
- Si on le questionne sur les hommes dégénérés, il répondra que c'est une bande de cavaliers qui décapitent leurs victimes pour collectionner leurs têtes. Par chance, la procession n'a pas croisé leur route mais il rapporte les dires du mourant qui était venu trouver aide et refuge dans son village.
- Si on le questionne sur un village maudit situé dans les grands marécages, il ne saura que répondre. Tous les villages en amont de la rivière et au-delà sont maudits.

Jet d'Histoire ou de Légendes : lors de la guerre du Graal, certains guerriers des Terres barbares chassaient les têtes de leurs ennemis pour les accrocher à la selle de leur monture. Cette information sera automatiquement connue des demi-elfes du groupe.

Note pour le MJ : si cette dernière information est rapportée aux oreilles de Grand Maître, Armant deviendra soucieux et il se montrera soudain pressé de mener la quête rapidement à son terme. Il soupçonne (à juste titre) qu'une attaque de grande envergure en provenance des Plaines Désolées se prépare et il lui faut retourner sur Ulm pour avertir du danger.

RÁTH NA RÍOGH

Le lieu s'élève sur une colline au-dessus des terres environnantes. Son sommet est ceint d'un ancien anneau de pierres dressées, vestige d'un rempart circulaire effondré par endroits. On devine encore le tracé d'un ancien fort, un ráth, dont les talus ont été adoucis par les siècles et les pluies.

Deux pierres dressées flanquent ce que l'on devine de l'ancienne chaussée qui mène sur le talus. Ces colonnes de granit d'une hauteur de 10' (3m) ont eu leurs arêtes émoussées par les intempéries mais les inscriptions qu'elles portent demeurent encore visibles. On peut aisément suivre des yeux un gracieux alphabet curviligne tombé dans l'oubli.

Sur le côté de la chaussée, une tombe récente a été creusée et recouverte de pierre pour que les loups ne creusent pas le sol. Une croix rudimentaire faite de deux branches en indique l'emplacement. Sur celle-ci, un pendentif est suspendu par une fine lanière en cuir. Le pendentif est en métal (étain) et représente une croix fleurdelysée (parfois appelée florencée) avec un calice en son centre.



À sa vue, le grand maître se saisira du pendentif pour l'examiner attentivement avant de le mettre dans sa bourse et déclarer :

Avant nous, j'ai envoyé une expédition, chargée de la même mission... quatre hommes, dont aucun n'est revenu. Ce symbole est porté uniquement par l'envoyé des évêques.

Pour appuyer ses dires, il sortira un médaillon identique de sous son haubert pour le montrer au groupe avant de le replacer.

Jet de recherche ou pistage : les alentours ne montreront aucun signe de lutte ou de combat. Il y a des traces de chevaux, environ quatre, et des pas.

Note pour le MJ : cette tombe est celle de Geoffrey. Le chevalier a attrapé la peste et des ganglions commençaient à se développer, exposant le mal dont il souffrait. Ne voulant pas être une menace pour la mission et pour ses frères d'armes, il a demandé à Eudes de le délivrer en lui donnant le coup de grâce à l'aide d'une miséricorde (dague utilisée pour achever rapidement et « miséricordieusement » les combattants mortellement blessés après une bataille, en l'enfonçant droit sous l'aisselle, directement dans le cœur). Évidemment, Armant s'opposera à que l'on touche à la tombe ou que l'on déterre le corps de Geoffrey pour vérifier ces faits. Déterrer les cadavres n'est-il pas, par ailleurs, la marque d'un nécromancien ?

À l'intérieur de l'enceinte, le sol est recouvert d'herbe. Les quelques pierres subsistent çà et là, comme des ossements sortis de terre. Certaines portent des gravures effacées, à peine lisibles, dans l'ancienne langue qui évoquent des serments, des noms royaux lors de rites oubliés.

Un groupe de 5 réfugiés ont également décidé de faire halte en ce lieu sacré pour se reposer cette nuit avant de repartir le lendemain matin. Il y a parmi eux, deux hommes, une femme et deux enfants.

Si on les interroge, ils diront qu'ils viennent d'un village décimé par le mal et ils confirmeront que, plus au nord, il n'y a plus que mort et désolation. Le pays est ravagé par la maladie où des bandes de brigands agissent en toute liberté et impunité. En voyant le miles christi, il lui demanderont s'il est vrai que la peste est la purification que le Dieu Invisible a envoyée pour effacer les péchés de l'Humanité.

Pendant la soirée, quand tout le monde se retrouvera autour d'un feu, les réfugiés avoueront avoir entendu parler d'un village situé dans les grands marais qui est épargné par la peste.

Jet de perception : en prononçant ces mots, il semble que les roturiers en savent plus sur ce village mais gardent le silence.

Les aventuriers pourront également glaner auprès des adultes d'autres informations qui

seront surtout des rumeurs (voir tableau ci-dessous, 1 lancé par adulte). Certaines sont vraies, d'autres sont fausses.

Note pour le MJ : le jeune moine Wladimir n'a pas choisi cet endroit par hasard. Ráth Na Ríogh est très proche de la croix du martyr où il espère retrouver sa bien-aimée. De plus, les réfugiés ne sont pas là non plus par hasard ; leur but est de rejoindre le fameux village dont parle la rumeur. Ils savent comment s'y rendre mais n'en parleront que sous la contrainte.

Table des rumeurs

3d6 rumeur	V/F
03 Des orcs ont été aperçus dans la vallée de l'Argence.	V
04-05 Les marais abritent plusieurs villages épargnés par la maladie.	F
06-07 Des brigands surveillent les accès aux marécages.	V
08-09 Une ban-druï du culte de Dagda repousse la peste et ressuscite les morts.	F
10-11 Un nouveau culte impie est apparu dans les grands marécages.	V
12-13 Le village dont parle la rumeur est accessible à partir de la croix du martyr.	V
14-15 Les prêtres du Dieu Invisible ont perdu les pouvoirs de leur foi.	F
16-17 À cette saison de l'année, les marécages sont infestés de sangsues minuscules qui s'insinuent dans les bottes et sous les armures.	F
18 Le Seigneur des Ténèbres va bientôt envoyer ses armées pour asservir les peuples libres.	V

LA CROIX DU MARTYRE

À laudes (au lever du soleil), Wladimir quittera silencieusement le camp pour se rendre à la croix du martyr. Le chemin pour s'y rendre est très court, environ 2 furlongs (400 m).

Sur place, une grande croix en pierre de 7' (2,10 m) de hauteur a été dressée sur un rocher situé au centre d'un carrefour. Selon la légende, au tout début de la guerre du Graal,

un évangéliste chrétien du nom de Barthélemy aurait été écorché vif sur ce rocher avant d'être décapité.

Lorsque Wladimir arrive sur le lieu, l'endroit est désert. Il a beau appeler plusieurs fois Averill mais en vain. Au bout de quelques minutes, n'y tenant plus, il examine les environs à la recherche d'un message laissé par sa bien aimée et finit par tomber sur la cape de la jeune femme, tâchée de sang.

En revenant au carrefour, il croit entendre un bruit et appelle encore Averill. Mais seul le silence lui répond. Puis, des silhouettes apparaissent sur les hauteurs entre les arbres. Des hommes à la mine patibulaire, aux cheveux hirsutes, le visage recouvert de cendre, habillés de manteaux de fourrure ou de peaux de bêtes, équipés et armés de façon hétéroclite.



Wladimir se mettra à courir comme un dératé pour rejoindre Ráth Na Ríogh alors qu'une corne grave résonne dans la forêt (un signal convenu entre les guetteurs lorsqu'un étranger a été débusqué).

Note pour le MJ : il est possible qu'un des PJ ne dorme pas ou surprenne le moine à quitter le camp. Il peut décider de le suivre par curiosité ou méfiance. La scène décrite précédemment se déroulera de cette façon s'il n'y a aucune interaction. Toutefois, les brigands qui surveillent l'accès aux grands marécages attaqueront dans tous les cas.

L'attaque sera rapide et violente. Les brigands seront 3 fois plus nombreux que le groupe d'aventuriers (PNJ inclus mais sans compter les réfugiés). Ils sont équipés au mieux d'armures de cuir et armés de haches, d'épées courtes ou de scramasaxes (couteaux de combat, plus large qu'une dague). Deux d'entre eux possèdent des arbalètes légères. Leur tactique est très simple :

1. se précipiter au contact pour tuer leurs adversaires.
2. les cibles prioritaires seront les chrétiens si elles sont reconnaissables.
3. 3 ou 4 d'entre eux s'occuperont à voler les montures. Les chevaux de combat, qui se cabreront pour donner des coups de pieds ou mordre seront tués avec les arbalètes.

Note pour le MJ : ne faites pas les combats pour les PNJ. Armant sèmera la mort avec une froide détermination, fauchant et décapitant les brigands. Wladimir sera attaqué et légèrement blessé (faites intervenir un PJ pour le sauver). Par ailleurs, si les aventuriers s'aperçoivent que les brigands tentent de voler les montures, indiquer aux PJ qu'ils ont le choix entre sauver les chevaux ou protéger les cinq réfugiés.

En espérant qu'il y ait encore des survivants parmi les personnages, le groupe pourra obtenir des informations en fonction de leurs choix précédents.

- Des brigands ont été épargnés : si les aventuriers ne s'en chargent pas, Armant leur fera cracher la vérité avec leurs chicots. Le groupe pourra apprendre où se trouve le campement des brigands. Si un joueur est perspicace, il pourra demander si les brigands agissaient sur ordre. Il pourra alors apprendre qu'ils étaient chargés de protéger les abords du grand marécage et de tuer tous les adeptes du Dieu Invisible. Seul le chef connaît le commanditaire. Si le chef est encore de ce monde, il faudra beaucoup le secouer avant qu'il se décide à parler du commanditaire en question. Tout ce qu'il dira à ce sujet avant de trépasser est que « L'heure approche où les Aînés se relèveront de leurs tombes. Les morts quitteront leurs sépultures et marcheront aux côtés des fidèles de la vraie foi sous la bannière du Guide suprême. Alors s'abattra le châiment sur les impies, les mécréants et le Faux Prophète. »

Une fois qu'ils auront tout révélé, le grand Maître achèvera les survivants avec sa miséricorde.

- Les réfugiés ont été secourus : les chevaux ont disparu ou été tués. La

femme est légèrement blessée, les deux enfants sont indemnes mais les deux hommes sont morts. Elle avouera qu'ils essayaient de rejoindre le village au centre du grand marécage. Elle connaît le chemin et est prête à y conduire le groupe.

- Les réfugiés n'ont pas été secourus : ils ont tous été exterminés ; hommes, femme et enfants. Selon la réussite de la contre attaque, les montures ont été, toutes ou en partie, volées ou tuées.

Jet d'observation : si quelqu'un prend la peine d'examiner les corps des brigands, il se rendra compte qu'ils portent tous le même tatouage à divers endroits (à l'épaule, sous le biceps, au poignet, ...). Il s'agit d'une forme stylisée ressemblant à un bois de cerf ou à une branche d'arbre possédant 5 ramifications. Donner au joueur l'aide de jeu #1.

Jet d'idée : lors de l'assaut, le moine et le (ou les) miles christi ont été particulièrement visés par les brigands.

Jet d'interrogatoire : Wladimir avouera s'être éloigné pour retrouver une femme mais quelle n'a pas survécu à la forêt et que Dieu l'a puni pour avoir quitté le monastère. Il est visiblement choqué et anéanti par cette découverte.

Armant ne l'entendra pas de cette oreille. Si sa monture a disparu ou a été tué, il invectivera sèchement le jeune moine.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

À cause de toi... mon cheval est mort. Alors tu vas nous conduire jusqu'au grand marais séance tenante. Tu vas nous conduire... ou tu resteras ici tout seul. Et Dieu t'abandonnera comme il a abandonné cette fille.

LES TOMBES EN COULOIR

Si les aventuriers ont appris où se trouve le campement des brigands, ils peuvent décider de s'y rendre pour récupérer leurs montures. Cela est un bon argument à opposer au grand Maître qui tient absolument à se rendre au village.

Le campement se situe dans la forêt, en dehors de toute route, à environ 2 lieues (8 km) au nord de la croix du Martyre.

S'il y a un forestier dans le groupe, il peut également pister les fuyards. Ces derniers ne se sont pas directement rendus à leur campement. Ils ont pris un détour à travers les bois avant de rejoindre la route des Essarts pour brouiller leur piste. Puis, au bout d'un mile (1,5 km), ils ont bifurqué au sud pour retourner à leur repaire.

En s'approchant de celui-ci, on arrive sur une clairière avec une éminence herbeuse en son centre. Trop régulière pour être une simple colline, elle forme un dôme presque parfait dont les flancs verdoyants semblaient avoir été façonnés par la main de l'homme plutôt que par le temps. On distingue, sur ses pentes douces et homogènes, des pierres dressées dont certaines se sont couchées au fil des siècles.

Note pour le MJ : il s'agit là d'un tertre (ou tumulus) qui servaient de sépultures collectives aux tout premiers hommes. Il renferme des tombes en couloir positionnées le long d'un passage (le couloir) menant à des chambres funéraires où étaient déposés les morts. Un elfe reconnaîtra cette structure au premier coup d'œil.

Jet d'observation : les chevaux volés sont attachés près d'une unique entrée, orientée à l'est, formée avec des mégalithes.



Au sommet du tumulus se dresse un menhir solitaire. Tout autour de lui, l'herbe est profondément couchée, comme usée par des passages répétés, dessinant une couronne irrégulière autour de la pierre. Pourtant, malgré cet écrasement manifeste, aucune empreinte nette ne peut être distinguée.

Mais si les marques laissées dans l'herbe suscitent déjà le malaise, la vision la plus troublante demeure celle du menhir lui-même. Sa silhouette n'est ni parfaitement droite, ni véritablement irrégulière, comme si elle répondait à des principes de taille étrangers à toute logique humaine.

Sa surface est couverte de gravures mêlant spirales brisées et lignes enchevêtrées qui semblent hésiter entre l'écriture et la matière vivante. À première vue, elles peuvent passer pour de simples motifs anciens ou des marques rituelles oubliées. Pourtant, plus le regard s'y attarde, plus il devient évident qu'elles semblent avoir été gravées avant même que les hommes aient appris à écrire.

Jet d'idée : ces signes n'ont pas été gravés pour être lus mais pour être reconnus.

En s'attardant quelques instants sur les lieux, et bien que le ciel soit dégagé, il est possible de percevoir une très légère odeur de putréfaction qui flotte dans l'air.

Jet de recherche : légèrement en contrebas du sommet, d'étranges empreintes circulaires, larges de plus d'un pied (30 cm), sont visibles dans le sol. Elles évoquent des sabots, mais aucun animal connu ne pourrait laisser des marques d'une telle dimension.

Le tumulus :

1. Entrée : Deux grands orthostates (pierres dressées) forment les montants de l'entrée. Une lourde dalle horizontale servant de linteau, est posée au-dessus des montants. Ce dernier est gravé de spirales.
2. Ante chambre : La pièce est entièrement construite avec des grandes dalles de pierre, sans mortier. Les parois sont formées de grands blocs verticaux gravés de spirales, de chevrons et d'autres motifs géométriques.

Occupants : 2 brigands sont toujours présents. Ils ne montent pas vraiment la garde, ils s'occupent à entretenir

leur équipement, assis sur deux billots de bois autour d'un feu placé au milieu de la pièce. Lors de belles journées, ils sortent sur le seuil de l'entrée. En cas d'attaque, un des deux tentera de prévenir ses compagnons et la sorcière.

3. Escalier : Au delà de l'escalier commence le couloir mégalithique, formé de pierres dressées sur les côtés et couvert de grandes dalles. Il est éclairé par des coupelles remplies de suif. Malgré les siècles, l'air y est sec, immobile, et le moindre murmure résonne entre les pierres. Les parois sont irrégulières, légèrement inclinées vers l'intérieur. Le plafond, fait de dalles empilées en encorbellement, donne l'impression que la roche pèse toujours davantage à mesure qu'on avance.
4. Réserves : divers gibiers sont suspendus sur des tréteaux formés avec des branches. Deux tonnelets contiennent de la farine et du blé.
5. Pièce vide : une partie du plafond s'est écroulé.
6. Pièce de repos : en temps normal, cette pièce est vide.

Occupants : Après l'attaque du rath, elle accueillera les blessés qui se reposent. Ils ont déposé leurs armures et leurs armes à côté de leurs paillasses. En cas d'alerte, ils s'équiperont en toute urgence.

7. Cuisine : cette pièce contient un établi avec des bols en bois et des couteaux pour débiter la viande. On y trouve également un tonneau qui contient de l'eau.
8. Chambres : c'est ici que dorment les brigands. Le jour, ces pièces sont vides. La nuit, la racaille s'est délestée de son équipement qui est déposé à côté des paillasses.

Occupants : les survivants de l'attaque du rath (blessés compris).

9. Temple : Le couloir débouche sur une salle centrale, semi circulaire. L'air est devenu immobile, froid, presque ancien. Des colonnes de pierre ont été régulièrement disposées sur la longueur pour soutenir les larges

dalles du plafond. Le long des murs latéraux, des alcôves abritent des ossements mélangés à la poussière des siècles ainsi que des godets à suif pour l'éclairage. Les parois portent des gravures effacées, faites de spirales ou de traits brisés en forme de cycles. Les angles nord-est et sud-est abritent chacun une pailleasse.

Occupants : la sorcière et les survivants valides (maximum 3) de l'attaque du ráth. Ils sont accroupis au centre de la pièce autour d'un petit feu et font leur rapport. La femme les écoute attentivement tout en malaxant, dans une coupelle en bois, un liquide jaunâtre avec une très grande griffe (d'un ours ?). S'ils sont avertis de la présence d'intrus, les brigands se dissimuleront derrière les colonnes laissant la sorcière près de l'autel pour servir d'appât.

Quelle soit seule ou non, la sorcière éructera d'une voix grave et profonde « Iä ! Sheol Nugganoth ! », comme une incantation, tout en brandissant sa griffe pour se défendre. La moitié supérieure de son visage est recouvert de suie avec au centre de son front, un croissant de lune tracé à la craie. Elle est sommairement vêtue d'une chaisne noire échancrée qui lui arrive à mi cuisse. Ses poignets et ses chevilles sont cerclés avec des ossements faisant office de bijoux qui teintent lugubrement lorsqu'elle se déplace. Tout son être irradie de condescendance et d'une froide détermination.

Selon les circonstances, elle usera de la tactique suivante :

- Un sort de nuage de poussière, suivi d'un sort de rétention pour entraver les actions des ennemis.
- Un sort de miroir de soi pour dérouter les attaquants.
- Un sort de spasmes musculaire pour favoriser les brigands.
- Un sort de sommeil pour couvrir sa fuite.
- Un sort d'agonie et une attaque avec sa griffe empoisonnée pour finir le boulot.

Si elle est capturée vivante, elle restera totalement silencieuse et n'avouera jamais faire partie de la confrérie de sorcières du village de Ard Portaigh (Hautes-Fanges). Avant de mourir, sous la torture ou de la main d'Armant, elle affichera un rictus, esquissant un sourire, et maudira ses tortionnaires : « le Père de Tout viendra vous engloutir, se repaissant sur vos cadavres marqué par la pestilence. ».

Si elle parvient à s'échapper, en s'envolera sur son bâton pour rejoindre Ulrik à l'anneau de Castel Rigg.

Jet de Recherche : elle porte le tatouage du signe des premiers Dieux sur le mamelon de son sein gauche.

Jet de Recherche : un petit parchemin soigneusement plié en quatre a été déposée dans une alcôve située au dessus de la pailleasse du coin nord-ouest. Remettez aux joueurs, dont les personnages savent lire, l'aide de jeu #2.

Voici son contenu en français moderne :

Je me réjouis d'apprendre que les membres de notre communauté continuent d'augmenter. Toutefois, je ne saurais que vous inciter à la prudence concernant des pactes que vous pourriez sceller avec ce que les béotiens nomment les Premiers Dieux. Vous savez comme moi combien ils peuvent se montrer imprévisibles et capricieux. Surtout ne déplacez jamais les pierres.

Dites à votre sœur de sang de se tenir prête. Des rumeurs en provenance de la Bouche semblent indiquer que les armées de notre Maître vont très bientôt se mettre en marche.

M.

Note pour le MJ : La sorcière s'est tournée récemment vers un ancien culte pré-humain et attire de nouveaux disciples, principalement composés de dégénérés. Les adeptes sont chargés de protéger la confrérie de sorcellerie de Ard

Portaigh (le village de Hautes-Fanges au centre des grands marécages). Ce ne sont pas de simples brigands ou voleurs comme on pourrait le croire.

Jet de Recherche : un autre parchemin roulé et retenu par une ficelle se trouve dans l'alcôve située au dessus de la paillasse du coin nord-est. Remettez aux joueurs, dont les personnages savent lire, l'aide de jeu #3.

Voici son contenu en français moderne :

J'ai bien reçu votre message.

Vous savez combien j'ai été attentif à vos efforts pour faire progresser notre cause. Si, comme vous le dite, le garçon semble prometteur, le sang de votre sang ne sachant mentir, qu'il se présente à l'anneau de Castlerigg lors de la prochaine pleine lune.

M.

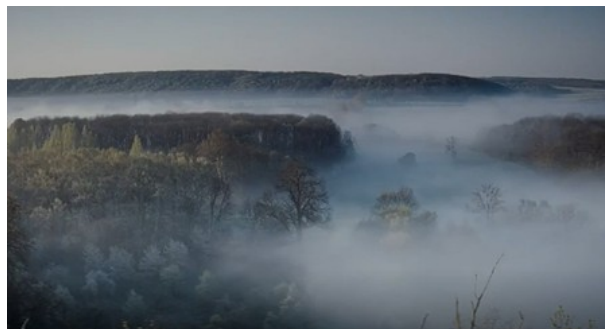
Note pour le MJ : ce message est adressé à Langiva. Cette dernière l'a remis à Ulrik, son fils, qui assiste sa tante lors des cérémonies impies. Ulrik s'est rendu à Castlerigg et ne doit revenir que dans quelques jours.

- X. Au fond repose une large dalle plate surélevée, légèrement creusée par le temps. Le mur qui la surplombe a été récemment gravé avec une figure étrange et énigmatique : un bulbe muni de gueules dégoulinantes, surmonté de filaments qui ressemblent à des tentacules et soutenu par trois pattes terminées par des sabots.

Le grand Maître y verra immédiatement la représentation chrétienne du bouc de Baphomet, une figure de Satan qui remonte à la divinité sylvestre pré-chrétienne Pan, celui aux cornes et aux jambes de bouc.

Note pour le MJ : Sheol Nugganoth, nommé « le seigneur des bois aux mille chevreux », est une entité divine pré humaine, incarnant une fécondité malsaine et corrompue. De même que Cernunnos, il est souvent associé à l'image de la forêt,

des bois sauvages et de la nature mais dans son état le plus primitif et le plus bestial. Certains grimoires fort anciens, racontent que les Grands Prêtres inhumains du continent perdu de Mu le vénéraient, tout comme Yig, le dieu serpent.



LE VILLAGE

Le village de Hautes-Fanges (Ard Portaigh) est construit sur une motte de terre au milieu de tourbières, d'étiers et de chenaux. Il est très difficile de s'y rendre si on ne connaît pas les lieux et on se perd aisément parmi les méandres de chenaux. Si les personnages sont accompagnés par les réfugiés du Ráth, ces derniers les conduiront à une cale où deux plates (petites embarcations à fond plat) ont été hélées sur la rive.

Note pour le MJ : si tous les réfugiés ont été tués, Wladimir peut néanmoins avoir connaissance de cette cale.

Il n'est pas possible d'emmener les montures car une plate ne peut emporter que 6 adultes et n'est pas suffisamment stable pour un animal de monte.

En s'enfonçant dans le marécage en direction du village, une odeur persistante de terre humide et de lait caillé se fera de plus en plus forte.

Jet d'observation : bien que l'on soit au début du printemps, les roseaux, joncs et carex ont poussés très vite, trop vite. Sur les îlots de nombreux arbres déformés rappellent des silhouettes humaines.

En arrivant à proximité du village, Armant dira qu'il faudra ruser pour trouver le nécromancien et intimera de ne pas agir sans qu'il en ait donné l'ordre.

Note pour le MJ : les personnages pourraient être tentés de foncer dans le tas en criant « Tuez les tous ! Dieu reconnaîtra

les siens ! » mais ce serait une grave erreur à plus d'un titre dont ils doivent être prévenu.

Tout d'abord, il y a des enfants sur place et les occire serait très mal perçu par l'ensemble des peuples libres. La réputation des aventuriers serait assurée, mais pas dans le bon sens.

Ensuite, Armant est une figure importante d'un ordre religieux qui établi son emprise par des hôpitaux et des maladeries. Massacrer tout un village sans preuve formelle porterait un terrible discrédit sur l'ordre de l'Autel.

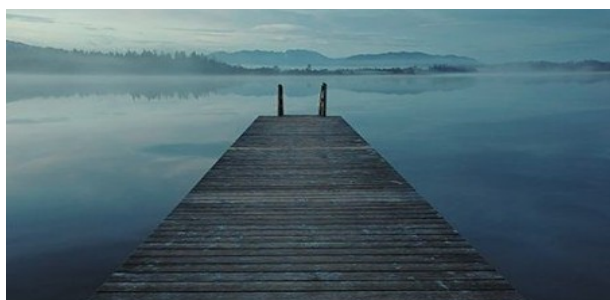
Enfin, seul le seigneur local possède le droit de vie et de mort sur ses sujets. Se substituer à son droit de justice lui porterait à la foi tort et préjudice. Les personnages seraient forcément amenés à comparaître pour crime devant un suzerain peu amène.

De même, forcer une femme à se dévêtir pour rechercher le signe des premiers Dieux sur une partie intime de son anatomie serait considéré comme un viol par l'ensemble des villageois s'il n'y a aucune preuve, ou consensus par la communauté, de sorcellerie à son encontre. Et donc sujet à comparaître devant le tribunal du seigneur.

Rappeler tous ces éléments aux joueurs car leurs personnages sont sensés connaître les lois et coutumes des Terres Extérieures.

Le village est fortifié par un talus en boue séchée, renforcé par des troncs posés horizontalement sur le dessus. Les maisons du village sont faites également de troncs avec un toit en chaume et en roseau dont le faîtage est à 9' (2,70 m) et descend jusqu'à 3 ou 4' (1,20 m) au dessus du sol. Pour éviter de marcher dans la boue les jours de pluie, des planches formant une sorte de plancher, ont été placées sur des pierres et relient toutes les habitations.

Un ponton donne directement sur la seule entrée (#1 sur le plan du village).



L'arrivée

En pénétrant dans la place, les villageois sortiront de leur chaumière curieux et méfiants mais sans aucune animosité.

Après quelques minutes, un homme d'une cinquantaine d'années, de forte stature, à la mine joviale accueillera le groupe amicalement. Il se présentera en disant s'appeler Hob et demandera ce qui l'amène ici.

S'il apparaît que le groupe a été attaqué dans la forêt, Hob dira que les personnages ont bien fait de venir jusqu'à eux car la forêt peut être dangereuse. Les villageois vont leur donner à manger et un lit pour la nuit. Et demain, ils seront accompagnés dans une partie sûre de la forêt.

Si on demande à Hob pourquoi les aventuriers ne seraient pas les bienvenus, il se montrera étonné en répondant qu'ils sont évidemment les bienvenus mais il ne comprends pas pourquoi ils resteraient ici, loin de la ville.

Si on interroge Hob quant à la nouvelle de la peste, il répondra que la nouvelle est la seule chose qui leur soit parvenue (dans tous les villages que les aventuriers ont traversés, les cimetières étaient pleins à rompre. Mais ici, nulle fosse emplies de corps, nul bûcher funéraire consumant les défunts). Il rajoutera qu'il n'a pas vu d'étrangers depuis plusieurs lunes (1 lune = 28 jours).

Jet d'observation : il y a une majorité de femmes et d'enfants mais très peu d'hommes (et aucun enfant de moins de 4 ans). Si Hob est interrogé à ce sujet, il dira que beaucoup de membres de la communauté ont été tenus de rejoindre l'ost du seigneur de Castlerigg (obligation pour les sujets de se rendre à une levée de troupes).

Note pour le MJ : en fait, les hommes absents se trouvent au tertre des tombes en couloir sous la houlette de la sœur de Langiva et les très jeunes enfants ont été sacrifiés lors des sabbats.

Hob ne pourra en dire guère plus et il guidera le groupe vers un ponton (#23 sur le plan du village) pour que les personnages puissent se laver de la boue et du sang. L'endroit est calme. Quatre barques de pêche, pouvant accueillir 2 adultes, sont amarrées. Le ponton dispose également d'une cale de halage qui relie une île en face avec un bac à traile.

Plusieurs portiques à filets, faits de simples poteaux, bordent la rive. Des mailles de chanvre y sèchent au vent, mêlées à des bouquets de roseaux et à quelques poissons suspendus. Des filets de pêche y sont également suspendus, en train de sécher ou d'être réparés.

La guérisseuse

Peu de temps après, une femme d'une quarantaine d'années, aux cheveux blonds tressé portant une simple chaisne (chemise servant de robe légère) en lin écru, escortée de 2 autres femmes, se présentera pour soigner les blessés. En voyant Wladimir, elle se montrera inquiète et lui dira qu'il faut panser la plaie. Elle lui demandera de venir avec elle en lui tendant sa main.

Jet de perception : son regard bienveillant changera brutalement lorsqu'elle apercevra le grand maître ou un autre miles christi. Toutefois, elle acceptera également de les soigner ainsi que tout autre membre de la compagnie.

Langiva mènera les blessés dans sa demeure (#10). Elle y vit avec ses deux apprenties. C'est une guérisseuse habile qui soignera correctement les blessés. Elle sera assistée, tout au long des soins, par ses apprenties. Langiva verra la détresse morale de Wladimir et lui demandera si il est en deuil. Elle essaiera d'alléger son fardeau et lui dira qu'un homme a besoin de plus que l'amour divin pour vivre et qu'il ne devrait pas être puni pour cela.

Jet d'observation : l'intérieur est décorée uniquement de façon féminine. Dans l'espace soins, des plantes médicinales sèchent sur les poutres (achillée, sauge, armoise, absinthe, ortie, aconite, armoise et millepertuis). Une grande table en bois simple accueille des racines séchées dans des sacs de lin, des bandages roulés, des bols en terre cuite ou en bois avec des pilons et des mortiers, des cuillères en os et des lames rudimentaires. Contre le mur nord-une marmite à une crémaillère est suspendue au dessus d'un foyer de pierre noircie. Différents ossements d'animaux sont disposés sur le manteau de cheminée mais le plus étrange est celui d'un bouc portant de grandes cornes spiralées très arquées. En l'observant attentivement, il paraît avoir souffert de difformités au niveau du crâne.

Si on interroge Langiva sur un éventuel compagnon, elle dira que son mari a été tué par des fanatiques religieux, des miles christi de l'ordre de la sainte Croix, car il priait les anciens Dieux. Elle demandera alors aux PJ comment un Dieu qui se dit d'amour est-il capable d'autoriser la mise à mort d'innocents ?

Si on la questionne sur le crâne du bouc, Langiva répondra qu'il s'agit de s'attirer les bonnes grâces de Cernunnos. Elle reconnaîtra, si elle est obligée, que le bouc était malade et qu'elle n'a pas pu le guérir.

Note pour le MJ : le crâne n'est pas celui d'un bouc mais d'une chèvre ! La difformité est bien plus importante que Langiva veut le dire.

Elle rajoutera que, jusqu'à présent, son village a été épargné par le mal grâce à son isolement et qu'elle craint que des étrangers apportent la maladie. En ce qui la concerne, il n'y a aucune magie noire à l'œuvre par ici. Les gens vénèrent les Anciens Dieux et elle a peur que l'Église pointe sa communauté du doigt pour de mauvaises raisons.



Un très ancien grimoire est dissimulé sous le plancher (jet de Recherche très difficile). Il s'agit d'un codex relié de cuir noir, rédigé dans un latin archaïque, traduit d'un fragment de la version grecque du Livre d'Eibon. Ses feuillets, jaunis dégagent une légère odeur de moisissure et de terre humide.

Sa lecture est pénible. Les phrases semblent se dérober à l'esprit, comme si l'intelligence refusait d'en saisir pleinement le sens. Certains caractères paraissent changer de

forme lorsqu'on détourne le regard, et un malaise diffus s'empare du lecteur à mesure qu'il progresse dans le texte.

Le manuscrit évoque l'un des Premiers Dieux, une entité antérieure à l'apparition de l'homme, jadis adorée par les races perdues, sous les noms de Sheol Nugganoh, du Seigneur des Bois aux Mille Chevreaux ou encore du Père de Tout. Un chapitre décrit le rite permettant d'appeler un Sombre Rejeton, l'un des plus redoutables serviteurs de Sheol Nugganoh. Le texte précise que nul ne doit déplacer les pierres qui gardent les anciens cercles, car elles constituent les sceaux qui retiennent ses enfants.

Si le codex est trouvé, Langiva niera qu'il est à elle. Elle dira ne l'avoir jamais vu et ne comprend pas comment il s'est retrouvé dans sa maison. Une de ses apprenties se dénoncera et dira l'avoir trouvé sous l'autel de l'ancienne église. Elle ajoutera qu'elle ne sait pas lire mais qu'elle l'a gardé car elle pense qu'il possède une valeur certaine (ce en quoi elle n'a pas entièrement tort !).

Note pour le MJ : en plus du sort d'invocation d'un Sombre Rejeton (sort de magie noire de niveau 4), le grimoire contient deux sorts de Savoir Ancestral (Silence et lanterne magique).

L'église

Après être lavés et soignés, Hob proposera de loger les aventuriers dans l'ancienne église. Le curé est mort de vieillesse l'année dernière et personne n'est venu le remplacer. En voyant Armant, il a pensé que le groupe serait content de s'y installer provisoirement.

L'église se trouve sur une petite île en face du village. On y accède par un bac à traîle dont la corde de 120' (40 m) de long relie le ponton de pêche à la berge en face. Le bac est assez large pour accueillir une douzaine de personnes à la fois.

L'église est un simple bâtiment en bois de 60' (20m) de long par 15' (5m) de large. De l'extérieur, elle ressemble plus à une grange qu'à un lieu de culte.

L'intérieur a été laissé aux quatre vents et est en piteux état. Les bancs sont renversés ou sont maculés de fientes d'oiseaux. Une couche de poussière recouvre l'ensemble. Le tabernacle qui doit contenir le ciboire est vide, sa porte pendouille tristement. La croix faite

en osier, repose au sol, devant une table massive en bois brut qui sert d'autel mais qui n'a plus vu d'office depuis bien longtemps.

Sous le plateau de la table, un signe étrange a été tracé au charbon : une forme stylisée ressemblant à un bois de cerf ou à une branche d'arbre possédant 5 ramifications. Donnez aux joueurs l'aide de jeu #1, si cela n'a pas déjà été fait.

Note pour le MJ : l'église a été désacralisée et ne peut plus offrir une protection efficace contre les forces des ténèbres.

Hob fera porter des vivres aux nouveaux venus. Deux jeunes femmes amèneront deux paniers contenant du pain, des poissons frais, des fruits et une outre de bière avant de repartir par le bac. Elles sont souriantes et souhaiteront une bonne soirée à leurs hôtes.



Jet d'observation : l'une d'elle porte le même médaillon qui était accrochée sur la croix de la tombe au Ráth Na Ríogh. Si on la questionne à ce sujet, elle dira simplement l'avoir trouvée dans les marais.

Jet de Recherche : derrière l'église, il est encore possible de discerner d'anciennes empreintes de sabots de large dimension. Quoique peu nombreuses, elles seront étrangement impossibles à suivre.

Note pour le MJ : comme on peut s'en douter, le curé envoyé pour évangéliser le village a eu une fin aussi tragique que violente (voir § le sacrifice).

La cérémonie

Après un bon repas, les personnages pourront se reposer dans l'église. Leur sommeil ne sera pas troublé pendant la nuit et ils pourront dormir tranquillement sans avoir peur d'être dérangés ou attaqués. Cette nuit

est une nuit de pleine lune et le village est occupé à préparer une cérémonie spéciale.

Si des aventuriers sont éveillés à l'extérieur de l'église aux alentours de minuit, ils entendront des chants, portés par le vent. Ils proviennent d'un îlot situé au sud-ouest (voir C sur le plan) et semblent être psalmodiés dans une langue ancienne ou inconnue.

L'îlot en question est caché à la vue à cause des arbres. Pour s'en approcher, il existe 2 solutions :

1. Prendre le bac à traîlle, puis longer la palissade sur la gauche jusqu'à un petit bosquet. De là, un chemin à demi submergé rejoint la petite île directement sur le lieu de la cérémonie.
2. Traverser le chenal à la nage. Il n'est pas très profond, à peine 6' (1,80m), mais suffisamment pour ne pas avoir pied (surtout un nain ou un hobbit). Si il est possible d'emmener une arme ou un bouclier en bois, il n'est pas possible de traverser avec une armure en métal ou de prendre un arc car la corde prendrait l'humidité.

La cérémonie se tient au milieu des roseaux, dans un espace dégagé d'environ 30' (9m) de circonférence, face à un menhir. Il y a une douzaine de femmes vêtues de longues chaisnes de lin noir. Leurs visages sont couverts de cendres et elles portent autour de leurs têtes une espèce de couronne faite de joncs séchés et tressés. Leurs ombres semblent osciller dans une direction différente de celle donnée par la lune. La lumière est assez forte pour distinguer l'officiante qui n'est autre que Langiva.

Une vingtaine de personnes, hommes, femmes et enfants, se tiennent en retrait et observent attentivement la scène et reprennent parfois des parties du chant. Hob ne fait pas partie du groupe.

Langiva fait face au menhir et, sur un signe de sa part, deux assistantes lui apportent un couteau et un coq aux pattes entravées. Après une courte mélodie, elle soulève l'animal et lui tranche le cou d'un mouvement vif et expert. Le sang coule sur la pierre en filets qui semblent animés d'un mouvement propre.

Cela clôt le rituel. Les prêtresses s'en retournent vers le village en file indienne, suivies par les spectateurs.

Si les aventuriers font irruption et interrompent la cérémonie, les célébrants se montreront choqués et exprimeront leur réprobation. Langiva s'interposera et dira que les adeptes du culte de Cernunnos ont parfaitement le droit de prier leur Dieu lors de la pleine lune. Elle rajoutera que la duchesse Morwen n'a pas interdit de vénérer les anciens Dieux et que les chrétiens n'ont pas le droit d'interrompre leur rituel d'adoration.

S'il y a un adepte de Cernunnos dans le groupe, il sera surpris par le rituel. D'abord par les initiées, composées uniquement de femmes, puis par la mélodie utilisée par l'assemblée dont les mots inconnus portent des consonances gutturales et sifflantes.

Note pour le MJ : la cérémonie n'est pas vouée à Cernunnos mais à Lugh, le prince des Enfers. Les consonances entendues sont celles de la langue noire. Enfin, les officiantes ne sont pas des ban-druï mais les sorcières d'une assemblée. Elles devraient être 13 et non pas 12 mais l'une d'elles se trouve au tertre des tombes en couloir (ou a été tuée). Si on la questionne à ce sujet, Langiva répondra simplement qu'il existe des différences de pratique et d'habitude selon les régions.

Jet d'observation : une sente partant du lieu de la cérémonie circule à travers les joncs et les roseaux et mène vers la pointe sud de l'île. Elle débouche sur un lieu où se tiennent des rituels bien plus indicibles (X sur le plan).



Un menhir à la roche sombre est couché face au sud, faisant penser à un autel. Devant le rocher, trois herbes à peaux (cadres en bois en forme de croix) ont été dressées. En

s'approchant des châssis, l'horreur se révèle dans toute sa réalité. Ce ne sont pas des peaux d'animaux qui sèchent sur les chevalets mais des peaux humaines ! Les peaux ont été soigneusement tannées. Les cheveux sont encore présents sur plusieurs d'entre elles mais les traits des visages, qui expriment à la fois l'horreur et la souffrance, sont difficilement reconnaissables. L'incision pour détacher les tissus a été faite dans le dos mais on remarque une large déchirure irrégulière au niveau du torse ou du nombril comme si elle avait été faite par des mâchoires.

Jet de recherche : le reste des corps des malheureux est introuvable, tout comme leur équipement. Toutefois, sept pierres, ressemblant à des bornes, ceignent le menhir de façon circulaire. Chacune d'elle est gravée d'un symbole, à demi effacé par la mousse ou le lichen, qui ressemble à des runes très anciennes. Ces sept bornes semblent toutes légèrement inclinées vers le menhir, comme si elles l'entouraient pour le contenir plutôt que pour le délimiter.

Note pour le MJ : déplacer une de ces pierres, même légèrement, aura des conséquences dramatiques lors d'un prochain rite (voir § Le sacrifice).

Jet d'observation : à proximité du menhir, se trouvent des empreintes de sabots identiques à celles derrière l'église.

Si Armant est présent, il regardera attentivement les visages distendus des suppliciés en cherchant à reconnaître des traits familiers. Il restera silencieux un long moment face aux tréteaux sans pouvoir dissiper le doute affreux qui l'étreint.

Note pour le MJ : il s'agit des frères chevaliers Eudes, Raoul et Arnoul, sacrifiés à Sheol Nugganoth. Ils ont ensuite été écorchés et dépecés pour des rituels cannibales. Leurs membres ont été dispersés dans les saloirs (tonneaux remplis de sel ou de saumure pour conserver la viande) des chaumières #32 et #34.

Le dessus de l'autel ne comporte aucune trace. Si jamais il y a eu du sang, il a été effacé par la pluie.

Si Hob ou Langiva sont accusés ou interrogés, ils affirmeront que les adeptes de Cernunnos n'ont rien à voir avec cet acte barbare. D'après eux, ce sont les Clann an

Chuilinn (le clan des roseaux) qui en sont responsables. C'est un petit clan qui vit plus loin dans les marécages et qui tient pour sacré l'îlot sur lequel ils pratiquent ces rites innommables. Ils ne pourront en dire plus car le village n'entretient aucune relation avec ces dégénérés... Ils ne savent pas exactement où vit le clan et refuseront de guider les personnages car ils ont peur de leurs membres.

Note pour le MJ : Si les aventuriers décident de suivre cette piste, les villageois leur prêteront une barque. Au fur et à mesure que les personnages s'éloignent du village en s'enfonçant dans le grand marécage, les arbres et la végétation commencent à changer. Les branches et les frondes se transforment peu à peu en sombres tentacules noueux, et l'écorce des arbres se fissure puis tombe en lambeaux, révélant en dessous une masse noire et pulpeuse. Certaines plantes dégagent une odeur de chair en décomposition et de terre humide et stagnante.

Jet d'Écoute : aucun son de vie animale ne provient des bois. La végétation a dévoré tout ce qui vivait autrefois en son sein.

Jet d'observation : un peu plus loin, les roseaux en lisière ont été perturbés, comme si quelque chose de massif avait été traîné à travers eux. Ces marques mènent à un cadavre desséché et putréfié d'un cerf, enchevêtré dans les branches d'un des arbres. Il est couvert d'un fluide noir et visqueux. Sa tête, arrachée du corps, gît à quelques pas du pied de l'arbre.

Le clan des roseaux restera introuvable... (puisque'il n'a jamais existé).

Le repas

Le lendemain midi, Hob conviera le groupe à un repas. Les raisons peuvent être multiples : parce qu'hier c'était la pleine lune et qu'une partie du village a commémoré une ancienne tradition, pour dissiper les malentendus éventuels si les personnages ont interrompu la cérémonie vouée à Cernunnos (Lugh), pour honorer leurs hôtes qui, espèrent certains, vont restaurer la vieille église, ou simplement pour rendre hommage à des visiteurs de si grande réputation (il n'est pas banal d'accueillir le grand maître d'un ordre prestigieux).

Le repas se tient dans la salle commune (#30) et tous les adultes et enfants du village sont présents. Les tables ont été dressées et les personnages sont invités à prendre place en tête du banquet, à droite de la table centrale.

Chacun arbore une mine réjouie et Hob, accompagné de Langiva à ses côtés, ouvre les festivités.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Soyez les bienvenus parmi nous. Ce qui est nôtre est désormais vôtre. Rendons également grâce d'avoir été préservés de la terrible peste qui ravage ces terres. À nos hôtes !

Toutes les personnes présentes se tourneront vers les aventuriers en levant leur verre. À cet instant précis, Armant prendra à son tour la parole.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Si vous m'y autorisez... Je voudrais vous exprimer toute notre gratitude pour l'accueil que vous nous avez réservé. À présent, recueillons-nous dans la prière.

Pater noster qui es in caelis, sanctificetur nomen tuum.

Adveniat regnum tuum.

Fiat voluntas tua, sicut in caelo et in terra...

Panem nostrum cotidianum da nobis hodie.

Et dimitte nobis debita nostra, sicut et nos dimittimus debitoribus nostris.

Et ne nos inducas in tentationem, sed libera nos a malo.

Amen.

Les personnages de religion chrétienne seront obligés de se joindre au grand Maître et à réciter avec lui les paroles en latin, la tête légèrement baissée, les yeux clos. Les autres constatent qu'aucun villageois ne se joint à cette prière ; ils attendent simplement, immobiles, la fin de l'homélie.

Note pour le MJ : c'est une prière très importante pour les chrétiens. Les PJ de religion chrétienne la connaîtront, les autres devront parler le latin pour comprendre les paroles d'Armant. Dans ces deux cas, donnez la traduction suivante aux joueurs :

Notre Père qui es aux cieux, que ton nom soit sanctifié, que ton règne

vienne, que ta volonté soit faite sur la terre comme au ciel.

Donne-nous aujourd'hui notre pain quotidien.

Pardonne-nous nos offenses, comme nous pardonnons aussi à ceux qui nous ont offensés.

Et ne nous laisse pas entrer en tentation, mais délivre-nous du mal.

Jet d'observation : le visage de Langiva se ferme. Une froideur nette traverse ses traits, où le mépris reste contenu. À la fin de la prière, elle se penche vers Hob et murmure quelques mots.

Jet d'écoute : sur un ton condescendant elle lui souffle « J'attendais une grâce, pas l'intégralité du Notre Père. ».



Le repas commence enfin. Les villageois ont bien fait les choses. Un bouillon de légumes est servi en entrée (chou, poireau, oignon), suivi d'un plat principal à base de porc, accompagné de pain et de fromage, puis de fruits de saison.

Le tout est arrosé de vin (l'eau du marais étant trop incertaine pour être bue sans prudence).

Peu à peu, l'atmosphère se détend. Les villageois demandent à entendre les récits des hôtes, racontent leurs vies monotones dans les marais, et plaisantent parfois avec eux. La majorité des présents étant des femmes, plusieurs se rapprochent des personnages.

Jet de perception : elles sont loin d'être insensibles aux charmes des PJ et leurs regards révèlent une certaine concupiscence... Seul Armant reste de marbre à ce déploiement de convivialité et de charme.

Au milieu du repas, lorsque tous dégustent le

plat principal, Langiva se lève et prend la parole.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Jusqu'à présent, le mal a évité notre village. Nous devons notre salut à notre isolement mais également à une nourriture saine, préservée de toute impureté. Je reprendrai une citation de nos hôtes chrétiens : « Prenez et mangez-en tous : ceci est mon corps livré pour vous. ».

Elle se rassied et se sert à nouveau du ragoût de porc, imitée avec naturel et avec un plaisir évident par les villageois.

Note pour le MJ : la viande de porc n'en est pas vraiment. Il s'agit de chair humaine qui provient des trois frères chevaliers. Un clerc ou un paladin qui viendrait à en manger perdrait tous ses pouvoirs divins. Il devra alors faire un pèlerinage de 33 jours dans un lieu saint pour se purifier avant de les regagner.

À la fin du repas, lorsque les enfants seront sortis de table, les femmes qui sont célibataires se rapprocheront d'avantage des aventuriers. Les moins farouches allant jusqu'à les prendre par les épaules, s'asseoir sur leurs genoux ou les embrasser. Le Vin d'Ivresse continuera à couler. Hommes et femmes en boiront avec gaîté en trinquant avec les personnages.

Note pour le MJ : le Vin d'Ivresse est un vin d'une puissance exceptionnelle élaboré à l'aide d'un sort de magie noire. Ce vin possède le pouvoir d'enivrer jusqu'à provoquer l'inconscience. Une seule chopine suffit à infliger 10 points de dégâts sous forme d'incapacité et réduit d'autant toutes les compétences. Ainsi, un personnage disposant de 30 points de vie qui consommerait 3 chopines tomberait inconscient avec toutes ses compétences réduites de 30 %. Le vin provoque un état d'ivresse prolongée durant 20 + 1d20 minutes. Une fois qu'il y a goûté, une personne a un pourcentage de chances de s'arrêter de boire, avant de s'effondrer littéralement sous la table, égale à son score de POU ou de SAG. Les personnes portant le signe des premiers Dieux sont immunisées à ses effets.

À l'instar d'Armant et de Wladimir, il est probable que de nombreux PJ tombent dans ce piège insidieux. Mais avant de sombrer

dans l'inconscience, ils pourraient entendre les paroles de Hob : « En tant que chrétiens, vous saurez apprécier ce que signifie la trahison. »

Jet d'idée ou de religion : ce banquet est un simulacre de la cène où le fils du Dieu des chrétiens est trahi après avoir quitté la table. Le Vin d'Ivresse caricature son sang, mais qu'en est-il pour son corps ?

Note pour le MJ : il se peut également que les PJ, qui ont réussi à accumuler suffisamment d'indices, soient extrêmement méfiants et refusent de boire (voire même de manger). S'ils ne s'enfuient pas de la salle, ils seront encerclés et pressés par tous les villageois (45 adultes à se répartir les aventuriers encore vaillants) avant d'être ligotés.

Les fuyards ne pourront s'éloigner bien loin de l'île car toutes les embarcations ont été dissimulées dans les roseaux.

Le parjure

Les membres du groupe qui ont été faits prisonniers sont en mauvaise posture. Ils ont été amenés inconscients près du ponton de pêche (#23), débarrassés de leur équipement (armes et armures), puis placés dans une sorte de nasse en bois à demi immergée (X sur le plan du village), leurs poignets liés par une corde et attachés au-dessus de leurs têtes.

Dans la nasse se trouvent tout ou partie des PJ, le grand Maître de l'ordre de l'Autel, le jeune moine Wladimir du monastère de Casteloise, et les réfugiés rencontrés à Ráth Na Ríogh, s'ils n'ont pas été tués en chemin.

Tous les habitants du village sont rassemblés et ont attendu que les prisonniers aient repris conscience. Langiva se tient fière et droite parmi les villageois et les personnages, dans un biau (robe longue serrée à la taille avec des manches longues) rouge. Son regard parcourt l'assemblée et va des uns aux autres. Elle prend alors la parole et tend le bras vers la nasse.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Ces chrétiens sont arrivés dans notre village en prétendant chercher refuge, sans y être conviés, apportant avec eux la malveillance et la haine.

Des décennies de domination et d'intimidation nous contemplent à présent derrière ces barreaux.

Nous ne prenons nul plaisir à faire souffrir. Nous faisons seulement ce qu'il faut pour assurer notre survie.

Puis se tournant et s'adressant directement aux prisonniers :

La peste, ce mal chrétien, envoyé par votre dieu pour ravager son propre peuple... En versant le sang des chrétiens, nous tenons la peste à distance.

Je vous offre à tous une chance de vivre. Renoncez à votre dieu vengeur, et vous serez libres. Gardez-le... et vous mourrez.

Qui veut vivre ?

Wladimir sera trop choqué pour répondre. Armant rira cyniquement et dira qu'aucun d'eux ne se courbera devant elle, et qu'il est prêt à mourir le premier.



Langiva ne s'intéressera qu'aux chrétiens qu'elle a identifiés lors du banquet, quand ils ont récité le Notre Père. D'ailleurs, parmi les prisonniers, certains diront ne pas être chrétiens. Elle sourira et désignera le grand Maître, qui sera sorti sans ménagement de la cage, toujours attaché, par plusieurs hommes.

Il ne sera pas facile à maîtriser, mais ses tortionnaires finiront par le suspendre en croix par les pieds aux poteaux des étendoirs à filets, la tête en bas.

Langiva se retournera vers le supplicié, les bras levés.

Sheol Nugganoth, trinité impie et divine...

Nous t'offrons cet agneau immolé, afin que la mort demeure loin des nôtres.

Que le sang chrétien, impur et corrompu, se répande dans nos marais...

Hob et un pêcheur prennent alors une scie passe-partout (une lame longue avec deux poignées aux extrémités, utilisée pour abattre ou débiter de gros troncs) et commencent à le scier longitudinalement en commençant par l'entrejambe. Le sang teindra immédiatement la lame, son va-et-vient éclaboussant les bourreaux.

Note pour le MJ : Le fait de suspendre le condamné inversé maintient un afflux sanguin vers le cerveau qui retarde la perte de conscience et prolonge le supplice.

Entre deux hurlements de douleur, Armant aura tout juste le temps de lancer dans un gargouillis sanglant « Que le courroux de Dieu s'abatte sur vous. » avant que ses viscères ne se déversent hors de son corps et lui tombent sur le visage. Ce seront ses dernières paroles.

Mais les bourreaux ne s'arrêteront que lorsque le corps du malheureux sera séparé en deux, sciant à travers la cage thoracique jusqu'à l'épaule. Quand les deux parties de chair sanguinolente d'Armant se balanceront lentement au-dessus d'un amas d'entrailles, ils reposeront la scie, satisfaits de leur tâche accomplie.

Ce sacrifice a pour but de faire abjurer les chrétiens de leur foi. Si aucun des PJ ne se décide, un des réfugiés annoncera vouloir renoncer à son Dieu.

Il sera alors détaché et amené devant Hob, qui lui demandera de répéter après lui ces paroles :

- Dieu, je te renie à jamais.
- Saint-Esprit, je te renie à jamais.
- Christ, je te renie à jamais.

Hob, satisfait, lui dira que les fausses idoles ont été chassées. Le Dieu invisible, le Saint-Esprit et le Christ sont partis. Puis il demandera à trois hommes de l'escorter à la sortie du village.

Arrivé à l'entrée du village, les trois sbires se saisiront du parjure et le pendront à l'arbre situé entre les maisons #14 et #15. Ils le laisseront toute la journée avant de décrocher son cadavre pour le préparer en ragoût.

Note pour le MJ : si un aventurier a réussi à s'enfuir, il est possible qu'il intervienne à ce moment pour empêcher cette exécution.

Après le martyre d'Armant, Langiva portera

son regard sur le jeune moine. Ce serait pour elle une grande satisfaction de le pervertir. La sorcière a fait le lien avec Averill et a pensé à une machination.

Wladimir sera sorti à son tour de la nasse et amené devant Langiva. Elle fera un geste à la foule qui s'écartera pour laisser un passage faisant apparaître une femme.

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Voie la femme que tu aimes. Je l'ai ramenée jusqu'à toi.

Viens vivre ici avec nous. Viens vivre avec elle.

Nous n'avons pas de fureur. Nous n'avons pas de peste. Nous n'avons pas de Dieu.

Renonce, et vous serez réunis.

La femme s'avancera alors d'une démarche saccadée et hésitante. Son regard semble vide et vitreux. Son visage, blême et tuméfié sur le front et les pommettes, est encadré de mèches hirsutes. Elle essaie de parler mais ne parvient qu'à émettre des sons inarticulés. Elle tombera lourdement dans les bras du moine, les faisant trébucher à terre.

Jet d'idée : Averill est un cadavre animé, une morte qui affiche une parodie de vie. Le grand Maître avait raison : un nécromancien est bien à l'œuvre dans ce village qui s'est détourné de Dieu.

Note pour le MJ : lors de sa capture dans la forêt de Dentwich, Averill a été violente et abusée par les brigands. Sous leurs coups de butoir, sauvages et répétés, elle a fini par rendre l'âme. Son corps a été amené au tertre où, plutôt que d'être cannibalisé, il a été ramené à une non vie par Ulrik. « Averill » a ensuite été envoyée à Hautes-Fanges pour servir d'esclave et montrer à tous le pouvoir des ténèbres.

Dans un sursaut de lucidité, Wladimir prendra conscience de l'horreur de la scène. Il saisira une pierre et défoncera le crâne de sa bien aimée avec de s'effondrer sur elle et de lui dire adieu :

Averill, tout va bien. Tu es avec Dieu. Et très bientôt, je serai avec toi. Je te le promets. Je t'aime, Averill.

In nomine Patris... et Filii... et Spiritus Sancti. Amen.

Un silence lourd tombera sur l'assemblée.

Pendant quelques secondes, Langiva restera immobile. Puis elle s'avancera lentement vers le corp, son visage est devenu livide de rage. Son regard se posera sur Wladimir avant de regarder vers les villageois et d'ajouter :

Très bien. Puisqu'il préfère la mort... qu'il meure ce soir avec les autres.

La sorcière aura essuyé un cuisant revers. Elle se tournera vers ses sœurs et convoquera séance tenante une réunion de l'assemblée. Avant de partir chez elle (#10), elle donnera comme instructions à Hob de préparer la communauté pour la cérémonie de ce soir et de surveiller les prisonniers, surtout si des PJ se sont échappés.

Note pour le MJ : ce paragraphe a pour but de faire tomber les masques et de faire monter d'un cran la tension dramatique et l'horreur. Il se veut un moment de « role play ».

S'ils sont prisonniers, les aventuriers peuvent montrer leur courage et leurs valeurs en invectivant les villageois et en s'opposant (verbalement) à Langiva.

S'ils sont libres, ils peuvent par exemple :

- récupérer l'équipement de leurs camarades entreposé dans la maison du forgeron (#2),
- tenter de libérer les prisonniers,
- empêcher l'exécution du parjure.

Le sacrifice

Au crépuscule, les prisonniers seront sortis un à un de la nasse. Après trois heures dans l'eau des marais, ils seront frigorifiés.

Note pour le MJ : chaque personnage devra lancer un jet d'endurance par heure passée dans l'eau. Pour chaque jet raté, il perdra 1+1d4 PdV et 5 % de compétence ou 1 PdV seulement en cas de réussite.

S'ils sont présents, les deux enfants des réfugiés seront en hypothermie et mourront d'ici 1d3 heures s'ils ne sont pas soignés. Étant inconscients, les geôliers les laisseront simplement sur le ponton et emmèneront les prisonniers, ligotés aux poignets et entravés aux chevilles.

« Cela fera de la chair tendre pour plus tard », lâcheront-ils au passage.

Le groupe sera amené sur le lieu du sacrifice marqué par X sur la carte des îles.

Au loin, des chants s'élèvent en une répétition circulaire, lente et mécanique, aux intonations sifflantes et gutturales. Il est évident pour tous que ces sonorités rappellent la langue noire utilisée par les monstres.

En approchant du menhir sacrificiel, les aventuriers peuvent voir que tout le village est présent. Tous sont entièrement nus. Les douze sorcières ont le corps recouvert de cendre de la tête aux pieds, leurs fronts et leurs yeux maquillés de charbon. Langiva se tient derrière la pierre, lançant des suppliques vers le ciel qui s'assombrit, tout en brandissant un long poignard de son bras tendu. Le reste de l'assemblée de sorcières se tient devant elle, de part et d'autre de l'autel, psalmodiant et se mouvant lascivement.

Les personnages sont alors amenés entre les deux groupes d'officiantes et agenouillés de force, la foule derrière eux fermant un cercle impie de dévotion. Ils peuvent sentir sous eux le sol pulser, comme une veine.

Alors un vent se lève, portant une légère odeur de corps en décomposition. Aussitôt, un des PJ est soulevé et allongé sur l'autel de pierre froide. Langiva place immédiatement sa dague sous la gorge du malheureux, le fixant de ses yeux cruels. Tous deux savent qu'elle est prête à l'égorger comme un porc au moindre mouvement.



Tandis que les autres sorcières psalmodient leur mélodie, un bruit de succion provenant des marais se rapproche. Puis un tronc se dessine dans le ciel sombre. Et lorsque la silhouette se détache enfin du paysage, personne ne sut dire si la forêt était venue à eux.

Une masse d'un noir d'encre et de la taille d'un arbre se dresse derrière l'autel. Ses

branches, semblant faites de tentacules noueux et torsadés, ondulent sous un vent invisible, tandis que ses racines, remplacées par trois pattes trapues terminées par des sabots, frappent le sol avec une lenteur inexorable. De son tronc, là où devrait se trouver une tête, émergent des gueules boursoufflées, dégoulinant d'une bave verdâtre.

Langiva attendait ce moment pour lancer son appel :

Iä ! Sheol Nugganoth !

Père des Mille Chevreaux,

Seigneur des bois sans soleil,

Par le sang versé et les pierres levées,

que tes rejets soient libérés des sceaux.

Que la chair retourne à la chair,

et que le monde se souvienne de ton nom.

Iä ! Iä ! Sheol Nugganoth !

L'entité lance alors son tentacule pour se saisir du sacrifice et le porter à une de ses bouches. Le malheureux a beau hurler et tenter de se débattre, la vie quitte rapidement son corps dans un abominable bruit de succion.

Les villageois reprennent tous en chœur : « Iä ! Iä ! Sheol Nugganoth ! », tandis que la prochaine victime est amenée sur l'autel dans des cris de terreur absolue.

Le Sombre Rejeton libère la masse devenue molle, qui glisse à ses pattes, avant de se saisir et de se délecter de sa nouvelle proie.

Quand il n'y a plus de sacrifice à offrir, l'abomination s'en retourne dans les marais, laissant derrière elle une odeur de fosse ouverte. À ce moment, Langiva s'allonge sur le menhir, rejointe par les autres sorcières, qui commencent à s'embrasser sauvagement et à se caresser.

Cela semble être un signal pour le reste des participants, qui se lancent aussitôt dans une orgie bestiale jusqu'à l'aube.

Le Gladius Dei

Le passage précédent devrait se dérouler ainsi si les aventuriers n'ont pu anticiper les événements. Mais gageons qu'ils ont été suffisamment malins pour éviter un TPK.

Comme on l'a dit, certains d'entre eux peuvent avoir échappé au banquet. Ils ont pu retrouver l'équipement dérobé à leurs camarades et même avoir sauvé un membre de leur groupe de la pendaison.

Lors de la cérémonie, les participants sont nus et sans armes. La majorité sont des femmes et des enfants. Il ne sera guère difficile de se tailler un passage dans la foule...

Attention toutefois à l'assemblée de sorcières. Ensemble, elles forment un ennemi redoutable.

Il y aura deux hommes par prisonnier pour les emmener de force sur le lieu du sacrifice. Ceux-ci seront armés et équipés. Les autres seront postés pour monter la garde et protéger la cérémonie si des PJ se sont évadés (prenez les mieux armés dans la liste fournie dans l'aide de jeu #4 : les habitants de Haute-Fange).

Attaquer de front n'est peut-être pas la meilleure solution. Si l'une des pierres du cercle d'invocation a été déplacée, le Sombre Rejeton se saisira de Langiva pour la dévorer avant de s'en prendre à tous ceux présents sur les lieux. La terreur terrassera les villageois qui s'enfuiront à toutes jambes vers le village dans des cris d'effroi.

Dans un premier temps, les sorcières tenteront de maintenir un cercle de protection, mais lorsque la troisième d'entre elles aura été vidée de son sang, le reste de l'assemblée se repliera également vers le village. Les PJ pourront alors agir plus librement et extraire leurs camarades du carnage.

En revanche, foncer dans le tas alors que le Sombre Rejeton a été invoqué avec un cercle de protection intact relève du suicide. Les personnages seront aussitôt la cible de l'entité (avec 4 tentacules, soit 4 attaques par tour).

Enfin, si tous les aventuriers ont été capturés, qu'ils n'ont trouvé aucun indice, et que les pierres sont restées en place, vous pouvez faire jouer la carte joker.

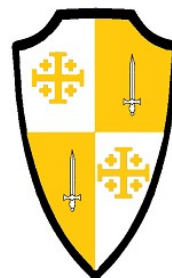
Elle interviendra sous la forme des réfugiés rencontrés à Ráth Na Ríogh. La femme du groupe n'est pas la personne qu'elle prétend être. Elle fait partie de l'ordre très secret de l'Opus Dei. C'est elle qui a prévenu Monseigneur l'évêque de Sanlys des rumeurs concernant ce village démoniaque.

En même temps qu'Armant se rendait sur

place, un convoi de la sainte milice des Gladius Dei était envoyé vers la forêt de Dentwich pour rencontrer cet agent.

En tant que MJ bienveillant, vous pouvez estimer que la femme a pu informer, d'une manière ou d'une autre, de l'endroit où elle se rendait et comment la rejoindre.

Note pour le MJ : le Gladius Dei est la *militia sacra exterminationis* de l'Église, instituée pour la répression de l'hérésie, aux côtés de la Très Sainte Inquisition dont elle porte les armoiries. Si cette milice débarque dans le village, le massacre sera total, car elle n'intervient que lorsque les faits sont établis. Toutes les personnes présentes seront passées au fil de l'épée, enfants compris, filles comme garçons. Quant au village, il sera purifié par les flammes.



Bon... et si les personnages avaient préféré sauver leurs montures plutôt que les réfugiés lors de l'attaque du campement ?

Encore une fois, vous êtes libre de décider qu'elle a échappé à l'attaque... ou de laisser les PJ tous crever (parfois, on ne gagne pas à tous les coups).

ÉPILOGUE

Lorsqu'il apprendra le décès de sa mère, Ulrik jurera de noyer les responsables dans des lacs de sang impur. Il entreprendra alors un plan machiavélique pour ourdir sa vengeance, capable de faire s'ébranler les duchés. Mais ceci est une autre histoire...

Quant à Wladimir, dans les années qui suivirent, son cœur se fit de pierre. Dans les ténèbres de son deuil naquit en lui une haine sans mesure. Et, au nom du Très-Haut, il ceignit l'épée des Gladius Dei, faisant de la vengeance sa seule loi.

Les villageois qui avaient survécu aux épées des répurgateurs ce jour-là n'étaient plus protégés par la sorcière et ses rituels. Une fois que la peste eut franchi leurs marais, ils succombèrent bientôt à son souffle.

Si la Mère est toujours en vie, elle peut décider de reformer une assemblée ou de rester à côté d'Ulrik pour l'aider à mettre sa vengeance à exécution.

DRAMATIS PERSONAE

Wladimir Kurgan

Novice innocent, humain, 16 ans, moine/1

Wladimir est issu d'une famille modeste vivant à l'orée de la forêt de Dentwich. Depuis peu, il a rejoint le monastère de Casteloise où il reçoit l'enseignement des frères et apprend à craindre le péché autant qu'à aimer Dieu. Encore novice, il n'a pas reçu la tonsure qui confirmerait définitivement ses vœux.

Avant son entrée au monastère, il entretenait une relation avec une jeune femme nommée Averill. Ce qui n'aurait dû être qu'une amourette de jeunesse devint un véritable attachement, puis une passion. Les deux jeunes gens s'aimèrent en secret et franchirent les limites que leur foi leur interdisait de franchir. Aujourd'hui,

Depuis, Wladimir vit dans le remords. Il prie pour obtenir le pardon de Dieu, mais ne parvient pas à regretter ce qu'il a vécu auprès d'elle. Chaque pensée pour Averill ranime à la fois son amour et sa culpabilité. Une partie de lui aspire à servir le Dieu Invisible ; l'autre rêve encore d'une vie simple auprès de la femme qu'il aime et de l'enfant à naître.

Idéaliste et sincère, Wladimir cherche désespérément à croire que la miséricorde divine est plus grande que ses fautes. Mais au fond de lui demeure une question qu'il n'ose formuler : si Dieu lui demandait de choisir entre sa foi et Averill, quelle serait sa réponse ?

C&S, 1st edition



Taille: 5'9", Poids: 146dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton
BOD : 8, FAT : 9
Att : +8%
Par : -8%
Esq : -8%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 10 BOD: 25
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 11 DB: +0

INT: 15 HP: +0
POW: 14 SAN: 70
DEX: 13 MOV: 10
APP: 13
BAV: 16
BRA: 12
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Bâton	1	45	+0	1d4+db

Skills:

Esquiver 35%, Premiers soins 40%, Écouter 45%, Observer 45%, Religion / Foi 60%, Lecture / Écriture 50%, Connaissance des Écritures 55%,.

Averill

Jeune pucelle, humaine, 17 ans

Averill est une jeune femme à peine sortie de l'enfance, encore marquée par une douceur que la rudesse du monde n'a pas totalement effacée. Il demeure en elle une chaleur simple, instinctive, qui contraste avec la dureté des terres qui l'ont vue grandir.

Elle et Wladimir ont été élevés ensemble dans un hameau près de la forêt de Dentwich. Leur lien s'est tissé dès l'enfance et s'est transformé, avec le temps, en un amour profond. Avant son entrée au monastère, ils ont partagé leur couche, dans la clandestinité de la forêt et des granges du village, découvrant ensemble leur corps autant que leurs sentiments.

Elle tente aujourd'hui de le détourner de la vie monastique, consciente de son hésitation. Elle se souvient de leurs nuits volées, de leurs corps enlacés dans le froid, de cette chaleur partagée qui rendait le monde extérieur insignifiant.

Averill est enceinte de leur premier enfant, mais ne lui a pas encore révélé cette nouvelle. Avant de quitter Casteloise pour retourner vers son village, fuyant la menace de la peste, elle a fixé un dernier rendez-vous à Wladimir : la croix du martyr, à l'orée de la forêt de Dentwich. Elle l'y attendra chaque matin, jusqu'à l'aube du septième jour.

Passé ce délai, elle mettra fin à toute attente et considérera leur histoire comme achevée.

C&S, 1st edition



Taille: 5'2", Poids: 110dr
Armure : 0 (rien)
armes : -
BOD : 7, FAT : 8
Att : +5%
Par : -5%
Esq : -5%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 08 BOD: 21
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 08 DB: +0
INT: 12 HP: +0
POW: 11 SAN: 55
DEX: 11 MOV: 10
APP: 14
BAV: 13
BRA: 11
PIE: 12

Skills:

Vigilance 30%, Se cacher 40%, Écouter 50%,
Observer 50%, Premiers soins 35%,
Persuasion 45%.

Armant de Périgaud

Grand maître de l'ordre de l'Autel, humain, 28 ans, chevalier/16

Armant est un homme dont l'esprit est entièrement façonné par la certitude, où le doute n'a aucune place. Sa foi est un socle inébranlable qui lui permet de faire face à la peste et aux guerres qui ravagent les Terres Extérieures. Ses décisions, comme ses actes, sont prises sans hésitation. Cette rigidité n'est pas pour lui uniquement morale, elle est également existentielle.

Armant est un homme économe dans ses mots mais sa parole porte une autorité naturelle. Discuter relèverait presque de la rébellion. Il se considère comme un instrument nécessaire de la volonté de Dieu et cette perception le protège de toute culpabilité. Il n'éprouve pas de haine au sens émotionnel du terme mais il considère que ce qui est corrompu, ou contraire à la volonté du Tout Puissant, doit être combattu sans hésitation.

C&S, 1st edition



Taille: 6'2", Poids: 210dr
Armure : 7 (haubert) +
heaume
armes : épée longue,
dague miséricorde
BOD : 38, FAT : 45
Att : +45%
Par : -45%
Esq : -50%
coup : +8
WDF : x8

ORC d100

STR: 16 BOD: 30
CON: 17 FAT: 17
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 15 HP: 180
POW: 14 SAN: 70
DEX: 16 MOV: 10
APP: 12
BAV: 14
BRA: 16
PIE: 17

ATTACKS: ROF A% PV DAM

Épée 2M	1	110	+0	2d8+db
Dague	1	90	+0	1d4+db

Armour:

Haubert: AP/7

Skills:

Esquiver 85%, Premiers soins 65%, Vigilance 75%, Commandement 95%, Tactique 85%, Stratégie 80%, Équitation 75%, Observer 80%, Lecture / Écriture 50%, Religion catholique 95%.

La Mère

Magicienne, humaine, 40 ans, sorcière/10

Cette magicienne est la Mère (grande prêtresse) d'une assemblée de sorcières.

Après avoir dû fuir précipitamment la forteresse de Staal, elle et sa sœur Langiva ont trouvé refuge dans la région il y a moins d'un an. La peste répandue par Némésis sur les terres des peuples libres fut pour elles une véritable bénédiction. Nombreux furent ceux qui, face à ce qu'ils appelèrent l'ire du Dieu Invisible, se tournèrent vers d'autres formes de salut.

Elles établirent ainsi une nouvelle foi dans les marais, dont le centre devint Ard Portaigh (Hautes-Fanges). Depuis ce lieu, elles organisèrent également sa protection et sa sanctification impie, fortes de leur expérience passée où elles perdirent leurs familiers démoniaques lors d'une purge violente.

Lors de leurs errances, la Mère réussit à mettre la main sur un grimoire d'une antiquité incertaine qui serait la traduction fragmentaire du Liber Ivonis (Livre d'Eibon), un texte pré-humain rédigé dans une langue aujourd'hui perdue, attribué au sorcier Eibon de Mhu.

D'esprit aventureux et intrépide, elle entreprit d'explorer les cultes des premiers dieux, sans pour autant renier ni sa foi ni son pacte avec le seigneur des ténèbres. Son désir obsessionnel d'éradiquer les chrétiens l'a poussée à invoquer des forces et entités issues de civilisations inhumaines aujourd'hui disparues (ou à peine survivantes dans les marges du monde connu) et d'en transmettre les savoirs à sa sœur.

C&S, 1st edition



Taille: 5'4", Poids: 120dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton, griffe empoisonnée
BOD : 20, FAT : 20
Att : +22%
Par : -22%
Esq : -25%
coup : +2
WDF : x4
PMF : 38 (MKL/10)

ORC d100

STR: 10 BOD: 23
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 09 DB: +0
INT: 15 HP: -120
POW: 18 SAN: 50
DEX: 15 MOV: 10
APP: 15
BAV: 12
BRA: 15
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Bâton*	1	65	+0	1d4+db
Griffe d'ours	1	65	+6	1d4+db**

* focus enchanté +6

** Poison POT/14

Skills:

Esquiver 55%, Se cacher 60%, Vigilance 70%, Écouter 65%, Observer 75%, Persuasion 60%, Lecture / Écriture 50%, Intimidation 55%, Connaissances occultes 85%.

Spells :

magie noire

- tous jusqu'à MKL/3

commande

- sommeil/1
- spasme musculaire/2
- retenir petits & grands animaux/2
- retenir les personnes/4
- retenir les monstres/5

illusion

- danse des fées/1
- nuage de poussière/2
- surdité/2
- miroir de soi/3
- aveuglement/4
- détecter les illusions/5
- lever les illusions/5

Brigands des marais

Ravageurs des marais, humains, guerriers/3

Cette bande de dégénérés vit aux abords du grand marécage de la forêt de Dentwich. À l'origine issus de Hautes-Fanges, ils ont été chargés de contrôler les accès au village, de filtrer les étrangers et d'éliminer tout chrétien qu'ils croiseraient.

Avec le temps, leur mission a glissé vers une violence plus opportuniste. Ils n'hésitent pas à assouvir leurs instincts les plus vils lorsqu'une victime sans défense se présente.

Ils assurent également la protection de la Mère de l'Église de l'Ordre des Damnés et sont de fervents fidèles de son culte. Toutefois, leur dévotion est mêlée de crainte : les récents événements et les nouvelles « choses » invoquées par la sorcière ont fait naître une peur mal dissimulée, qui ébranle leur certitude de fanatiques.

C&S, 1st edition



Taille: 5'9", Poids: 170dr
armure : 2 (cuir)
armes : épée courte, dague
BOD : 11, FAT : 9
Att : +12%
Par : -12%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 12 BOD: 24
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 12 DB: +0
INT: 10 HP: +0
POW: 09 SAN: 50
DEX: 12 MOV: 10
APP: 09
BAV: 10
BRA: 10
PIE: 10

ATTACKS: ROF A% PV DAM
masse légère 1 55 +0 1d6+2+db

Armour:

cuir AP/3

Skills:

Esquiver 40%, Se cacher 55%, Vigilance 50%, Écouter 45%, Observer 50%, Survie (marais) 60%, Pistage 45%, Intimidation 45%, Embuscade 50%

Langiva – la Fille

Magicienne, humaine, 38 ans, sorcière/9

Langiva n'a rien de l'innocente isolée que certains voudraient imaginer. Tout comme sa sœur, elle fait partie d'une longue lignée de sorcières vouées à l'Église de l'Ordre des Damnés. Il émane de sa présence et de sa voix une assurance et un calme qui font vaciller la volonté des hommes.

Elle ne nie jamais frontalement, ni ne confirme, les accusations de sorcellerie, laissant planer en permanence un doute pesant. Elle reste calme, presque détachée, face à la violence ou à la mort, car elle sert Lugh, le prince des Enfers, avec une fidélité totale.

Langiva a perverti le village qui l'a accueillie

en contrefaisant l'ancienne religion par des rites sataniques. La protection contre la maladie a fini de convertir les derniers villageois. Par la suite, elle et sa sœur ont fait venir d'autres sorcières pour former une assemblée. Dans l'ombre de ces rites, les interdits les plus anciens ont été transgressés les uns après les autres. La chair humaine est maintenant partagée lors de repas dans un simulacre de la Cène des chrétiens.

Elle se présente encore comme une simple guérisseuse, mais elle est avant tout une adversaire résolue de la foi catholique et fait tout en son pouvoir pour éradiquer les ennemis de son Maître.

Sa sœur l'a convaincue d'emprunter une nouvelle voie et d'invoquer de nouvelles entités liées aux premiers dieux, adorés par des civilisations inhumaines aujourd'hui réduites à des vestiges.

C&S, 1st edition



Taille: 5'5", Poids: 130dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton, dague sacrificielle
BOD : 20, FAT : 20
Att : +22%
Par : -22%
Esq : -25%
coup : +2
WDF : x4
PMF : 38 (MKL/10)

ORC d100

STR: 09 BOD: 23
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 10 DB: +0
INT: 15 HP: -110
POW: 17 SAN: 65
DEX: 14 MOV: 10
APP: 14
BAV: 13
BRA: 14
PIE: 16

ATTACKS: ROF A% PV DAM
Bâton* 1 65 +0 1d4+db
Dague 1 60 +0 1d4+db

* focus enchanté +6

Skills:

Baratin 65%, Se cacher 55%, Vigilance 75%, Écouter 70%, Observer 60%, Lire/Écrire 60%,

Persuasion 75%, Connaissances occultes 80%, Premiers soins 50%.

Spells :

voir PNJ « la Mère ».

Hob

Chef du village, humain, 51 ans, adepte/3

Hob est l'un des chefs du village isolé dans le grand marécage, aux côtés de Langiva. Il présente une apparence calme, presque rassurante, faite de gestes mesurés et d'un langage simple qui inspire spontanément la confiance.

Mais cette façade dissimule une adhésion totale au culte satanique que dirige Langiva. Hob est convaincu que les forces des ténèbres auxquelles ils rendent hommage sont les seules capables de garantir la survie de leur communauté.

Il est l'un des principaux organisateurs de la stratégie du village face aux étrangers. C'est lui qui prépare les pièges, supervise la capture des intrus et orchestre leur usage lors des rites. Là où Langiva incarne la parole sacrée et l'autorité rituelle, Hob incarne l'application froide et méthodique de cette volonté.

Hob ne se considère ni comme un monstre ni comme un fanatique. Il se voit comme un gardien nécessaire, dernier rempart d'un monde ancien face à la domination toujours plus expansive de l'Église.

C&S, 1st edition



Taille: 5'9", Poids 180dr
Armure : 0/7 (rien/haubert)
armes : hache, épée 2M
BOD : 11, FAT : 10
Att : +12%
Par : -12%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 13	BOD: 27
CON: 14	FAT: 14
SIZ: 12	DB: +1D4
INT: 12	HP: +0
POW: 11	SAN: 50
DEX: 13	MOV: 10

APP: 09
BAV: 12
BRA: 12
PIE: 175

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Hache	1	50	+0	1d8+2+db
Épée 2M	1	30	+0	2d8+db

Armour:

Haubert: AP/7

Skills:

Vigilance 45%, Baratin 55%, Commandement 35%, Observer 50%, Survie (marais) 50%, Menuiserie 75%.

Les sorcières (x11)

Magiciennes, humaines, 25 ans, sorcières/4

Les onze sorcières qui composent l'assemblée vivaient dispersées dans les marais, les hameaux isolés et les villages des environs où elles exerçaient sous la couverture de guérisseuses, sages-femmes ou simples habitantes. À l'appel de Langiva et de sa sœur, elles se sont réunies afin de former une assemblée et célébrer le Sabbat selon les rites de l'Église de l'Ordre des Damnés.

C&S, 1st edition



Taille: 5'4", Poids: 120dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton
BOD : 11, FAT : 9
Att : +12%
Par : -12%
Esq : -15%
coup : -
WDF : x3
PMF : 24 (MKL/4)

ORC d100

STR: 09	BOD: 21
CON: 12	FAT: 12
SIZ: 09	DB: +0
INT: 14	HP: -20
POW: 16	SAN: 70
DEX: 15	MOV: 10
APP: 14	
BAV: 13	
BRA: 13	
PIE: 16	

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Bâton*	1	45	+0	1d4+db

* focus enchanté +3

Skills:

Se cacher 55%, Vigilance 45%, Écouter 40%, Observer 50%, Lire/Écrire 40%, Persuasion 45%, Premiers soins 30%.

Spells :

commande

- charmer les personnes/1
- spasmes musculaire/2

Ulrik

Magicien, humain, 18 ans, nécromant/3

Ulrik est le fils de la Dame et du Grand Prêtre, deux des trois figures qui dirigent l'Ancienne Religion aux côtés de la Vieille. Là où certains serviteurs des anciens dieux suivent encore les voies de la guérison ou de l'équilibre, ses parents ont depuis longtemps choisi les chemins les plus obscurs de la magie noire et président aux sabbats célébrés au nom de Lucifer.

À sa naissance, Ulrik avait une sœur jumelle. Lorsque Langiva conclut son pacte avec Lugh, leur mère offrit l'enfant en sacrifice aux Puissances des Ténèbres afin de sceller son serment.

Très tôt, il révéla des dons exceptionnels pour les arts occultes. Au lieu de devenir un maître des maléfices, il se tourna vers la nécromancie. Cette arcane majeure est difficile et incertaine, mais il porte en lui la volonté de repousser les limites des savoirs interdits et caresse l'ambition d'entrer dans la Confrérie de la Main Noire.

Ulrik est persuadé que la mort n'est pas la fin. C'est une porte fermée que les peuples libres craignent d'ouvrir.

Il vit actuellement avec sa tante, au tertre des tombes en couloir, car les opportunités y sont plus grandes pour la pratique de son art. Toutefois, il considère que la nouvelle voie empruntée par la Mère, dans cette science pré-humaine, est une vision à court terme, vouée à échapper tôt ou tard à tout contrôle.

C&S, 1st edition



Taille: 5'7", Poids 140dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton
BOD : 10, FAT : 8
MKL/3, PMF:11
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR:	10	BOD:	26
CON:	16	FAT:	16
SIZ:	10	DB:	+0
INT:	18	HP:	+0
POW:	16	SAN:	80
DEX:	13	MOV:	6
APP:	14		
BAV:	14		
BRA:	14		
PIE:	17		

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Bâton	1	30	+0	1d8+db
Dague	1	30	+0	1d3+1+db

Skills:

Persuasion 35%, Intimidation 30%, Torture 25%, Baratin 25%.

Spells:

nécromancie

- commander les morts vivants/1
- créer un squelette/1
- créer un zombie/1

commande

- réveiller/1
- sommeil/1

illusion

- détecter les illusions/1
- lever les illusions/1

Brigands des routes

Brigands, humains, guerriers/4

Ces hommes furent autrefois des soldats qui servaient un seigneur local. Lorsque leur maître trouva la mort au début de la guerre, ils furent abandonnés à leur sort. Sans solde, ni foyer, beaucoup vinrent à vivre de rapines, de vols et d'extorsions, préférant s'attaquer aux voyageurs isolés, aux pèlerins, aux marchands mal escortés ou aux villages incapables de se défendre. Malgré leur réputation, ils ne sont pas suicidaires et hésiteront à engager le combat contre un groupe visiblement bien armé ou déterminé.

Certains d'entre eux conservent encore les vestiges d'un ancien code d'honneur. D'autres ont sombré dans une violence sans limites, ne voyant plus les hommes que comme des victimes potentielles. Tous sont le produit d'une époque nouvelle où les hommes ne savent plus vivre autrement que par la force.

C&S, 1st edition



Taille: 5'10", Poids 170 dr
armure : 5 (mailles)
armes : épée longue,
arbalète légère
BOD : 28, FAT : 21
Att : +25%
Par : -25%
Esq : -10%
coup : +1
WDF : x4

ORC d100

STR: 13	BOD: 25
CON: 13	FAT: 13
SIZ: 12	DB: +1D4
INT: 10	HP: +0
POW: 10	SAN: 50
DEX: 12	MOV: 6
APP: 08	
BAV: 10	
BRA: 12	
PIE: 12	

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée longue	1	50	+0	1d8+db
arbalète légère	1	45	+0	1d8+1

Armour:

brigandine AP/4

Skills:

Vigilance 55%, Intimidation 50%, Discrétion 50%, Survie (bois) 45%.

Orcs des Terres Désolées

Escouade de reconnaissance, guerriers/5

Les Orcs des Terres Désolées comptent parmi les plus redoutables des orcs des Terres Extérieures. Leur peau sombre, dans des teintes allant du gris cendré au noir charbonneux, leur permet de se fondre dans les ombres des plaines désolées.

Ils sont d'une cruauté extrême, ne montrant aucune pitié envers leurs ennemis ou même entre eux. Ils prennent un plaisir sadique à infliger la douleur et sont souvent motivés par la peur de leurs maîtres. Ils sont soumis à la volonté de Lugh, qui exerce un contrôle quasi-absolu sur eux. Leur obéissance est principalement due à la terreur qu'il inspire, ainsi qu'à leur désir de pouvoir et de pillage.

Ils sont chargés de reconnaître la région en vue de préparer une prochaine invasion. Ils ont pour ordre d'éviter tout contact mais connaissant la discipline des Orcs, ils ne verraient pas d'inconvénients à se ravitailler en chair fraîche.

C&S, 1st edition



Taille: 5'6", Poids: 130dr
armure : 4 (brigandine)
armes : cimeterre, arc
BOD : 15, FAT : 12
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : +2
WDF : x3

ORC d100

STR: 11	BOD: 23
CON: 13	FAT: 13
SIZ: 10	DB: +0
INT: 09	HP: -100
POW: 09	HF: -
DEX: 11	MOV: 10
APP: 05	
BAV: 08	
BRA: 11	
PIE: N/A	

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	60	+0	1d8+1+db
arc court	1	55	+0	1d8+1*

* 1/1d6 chance que la flèche soit empoisonnée (POT/10). 1D6 points de dégâts supplémentaires pendant 1d3 tours.

Armour:

brigandine : AP/4 + AP/2 (peau)

Skills:

Esquive 40%, Vigilance 40%.

NB : Les orcs, lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur en plein soleil, subissent une pénalité de -20 % à toutes les compétences basées sur la perception. C'est généralement pour cette raison que les orcs dorment pendant la journée, bien qu'ils n'aient besoin de repos qu'une fois tous les trois jours.

Wargs

Loups de monte

Grands et puissants, les Wargs ressemblent à un croisement entre une hyène géante et un loup monstrueux, atteignant environ la taille d'un petit cheval. Ils sont recouverts d'une épaisse fourrure variant du blanc sale au gris argenté, en passant par le brun sombre et le noir profond.

Ils sont réputés pour leur férocité extrême et l'on dit qu'ils peuvent briser la colonne vertébrale d'un homme d'un seul coup de mâchoire. Leur force brutale s'accompagne d'une intelligence cruelle et d'une ruse instinctive qu'il ne faut jamais sous-estimer.

Les Wargs sont depuis longtemps utilisés par les Orcs comme animaux de monte, formant ainsi une redoutable cavalerie de chasse et de guerre.

C&S, 1st edition



Poids : 320 dr
armure : 2
BOD : 30
Att : +25%
Esq : -25%
5xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR:	30	BOD:	37
CON:	15	FAT:	15
SIZ:	22	DB:	+2D6
INT:	07	HF:	0
POW:	11	MOV:	12
DEX:	14		
BRA:	14		

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	75	+0	1d8+db
griffes	2	85	+0	1d6+db
déchirure*	1	80	+0	2d6+db

*Si les deux griffes touchent la cible, le Warg s'accroche et déchire avec ses griffes arrière au round suivant tout en continuant à mordre, obtenant ainsi une attaque gratuite pour sa morsure lors de ce round de combat.

Armour:

peau AP/3

Skills:

Grimper 55%, Esquiver 55%, Se cacher 80%, Sauter 65%, Écouter 75%, Sentir 90%, Repérer 85%, Furtivité 75%, Suivre une piste 85%.

Sombre rejeton

Chevreau du Seigneur des Bois

Les Dark Young sont généralement considérés comme les enfants, descendants ou émanations de Shub-Niggurath. Shub-Niggurath est une divinité fictive du Mythe de Cthulhu, associée à la nature primitive, à la fécondité et à une forme de vie proliférante et monstrueuse.

Les Sombres Rejetons de Sheol Nugganath sont d'horribles monstruosité d'un noir d'encre, dont le corps semble n'être qu'un enchevêtrement de tentacules noueux. Ils s'élèvent à la hauteur d'un grand arbre, entre douze et vingt pieds (4 à 6 mètres), reposant sur plusieurs paires de courtes pattes terminées par d'énormes sabots.

Là où devrait se trouver une tête ne s'agite qu'une masse de tentacules torsadés, tandis que leurs flancs sont percés de gueules circulaires aux lèvres boursoufflées, d'où suinte une liqueur verdâtre et visqueuse.

Leur silhouette évoque étrangement celle d'un arbre mort : les courtes jambes figurent le

tronc, tandis que leur corps tentaculaire, ramifié en d'innombrables appendices, dessine une frondaison monstrueuse contre le ciel.

Lorsqu'ils se rassemblent, une puanteur de fosse commune ouverte, mêlée à celle de la tourbe humide et de la chair en décomposition, les précède toujours.

C&S, 1st edition



Taille : 16', poids : 215dr
Armure : 6
BOD : 80, FAT : 60
Att : +50 %
Par : -
Esq : -
coup : +4
5xWDF MLB2
(morsure)

ORC d100

STR: 44 BOD: 60
CON: 16 FAT: 16
SIZ: 44 DB: +4D6
INT: 14 HP: -100
POW: 17 HF: -

DEX: 16 MOV: 10
APP: 01
BAV: N/A
BRA: 14
PIE: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Tentacule	4	80	+0	drain*+db
Piétinement	1	40	+0	2d6+db

* Si une victime est agrippée, elle est maintenue contre l'une des bouches suceuses de la créature, qui lui draine 1D3 points de CON par round. Cette perte de CON est définitive et ne peut être récupérée par aucun moyen naturel. Tant que l'absorption se poursuit, la victime ne peut tenter que de se libérer avec un test d'opposition en FORCE.

Armour:

matière étrangère au monde terrestre : AP/6

Les attaques fondées sur la chaleur, les explosions, la corrosion, les décharges électriques ou les poisons sont totalement sans effet sur ces créatures.

Skills:

Vigilance 40%, Discrétion 60%, Se dissimuler dans les bois 80 %.

Spells:

Nombre de sorts appropriés égal à la moitié de son INT (arrondie à l'entier supérieur).

Aide de jeu #1 : le signe des premiers Dieux



Aide de jeu #2 :

Je me esjoïs moult d'oïr que les membres de nostre communauté croissent et se multiplient. Toutesfoiz, je ne puis fors vous amonester de grant prudence touchant les convenances et pactes que vous porriez faire avec ce que li béotiens nomment les Premiers Dieux. Vous savez aussi bien que moi combien iceux se puent monstrier inconstans et capricieux. Sur toute chose, ne remuez point les pierres.

Dites à vostre suer de sanc qu'ele se tiegne appareillie. Des rumeurs venues de la Bouche font savoir que les osts de nostre Maistre se mettront moult tost en marche.

M.

Aide de jeu #3 :

J'ay receu vostre message.

Vous sçavez combien j'ay tenu en grant pris voz œuvres et voz labeurs pour l'avancement de nostre juste cause. Se le jouvenceau est tel que vous le dictes, le sang engendré de vostre sang ne peut estre mensongier.

Qu'il viengne à l'Anneau de Castlerigg en la nuict de la prochaine pleine lune.

M.

Aide de jeu #4 : les habitants de Haute-Fange

#	Dénomination	Hommes			Femmes	Enfants
			armure	arme		
1	Ponton de l'entrée					
2	Forgeron	1	Haubert*	Hache	1	2
3					1**	
4					1	1
5	Pêcheur	1	Cuir	Filet, javelot		
6					1	3
7	Potier				1**	
8	Chasseur	1	Cuir	Arc long, dague	1	1
9	Four commun					
10	Guérisseuse (Langiva)				3**	
11	Pêcheur	1	Cuir	Javelot, dague		
12					1	2
13	Charpentier (Hob)	1	Haubert*	Hache, Épée 2M*	2	1
14	Chasseur	1	Cuir	Arc long, dague	1	3
15	Pêcheur	1	Cuir	Hache		
16					1**	
17					1	1
18					1**	
19					1	1
20	Tanneur	1	Cuir	Épée 2M*	2	
21	Pêcheur	1	Cuir	Javelot, dague	1	
22					1**	
23	Ponton de pêche					
24	Pêcheur	1	Cuir	Filet, javelot		
25					1	1
26	Fileur				1**	
27					1	2
28					1**	
29	Pêcheur	1	Cuir	Javelot, dague	1	
30	Salle commune					
31	Fermier	1	Haubert*	Épée 2M*	2	3
32	Fermier	1	Cuir	Hache	1	2
33	Porcherie + poulailler					
34					1	1
35					1**	
36					1**	
37	Bac à traile					
total		13			32	24

* équipement des miles christi sacrifiés

** fait partie de l'assemblée de sorcières

Aide de jeu #5 : les sorcières de Haute-Fange

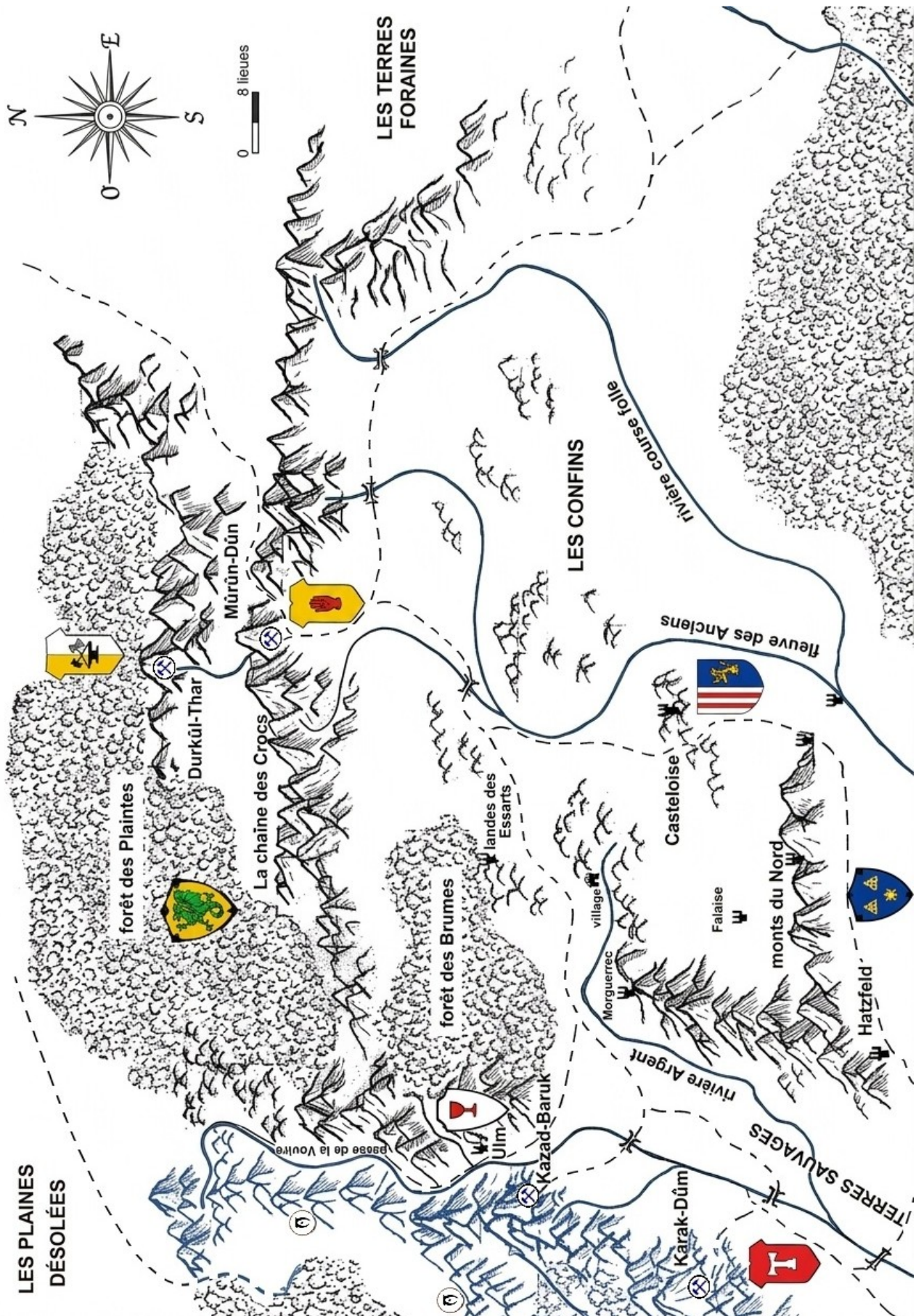
#	Métier	Nom	Age	niv.	Pacte	Familier
3		Esther	24	3	inférieur	Rat
7	Potière	Judith	23	3	inférieur	Corbeau
10	Guérisseuse	Langiva†	38	9	supérieur	*
10	Apprentie guérisseuse	Rachel	23	3	inférieur	Crapaud
10	Apprentie guérisseuse	Hannah	22	3	inférieur	Chat
16		Deborah	25	4	inférieur	Serpent
18		Naomi	22	3	inférieur	Renard
22		Miriam	23	3	inférieur	Araignée
26	Fileuse	Leah	24	3	inférieur	Hibou
28		Sarah	26	4	inférieur	Chauve-souris
35		Rebecca‡	61	2	supérieur	-
36		Ruth	22	3	inférieur	Fouine

† la Fille (si la Mère a été tuée, Langiva prendra sa charge et Sarah sera pressentie pour celle de nouvelle Fille).

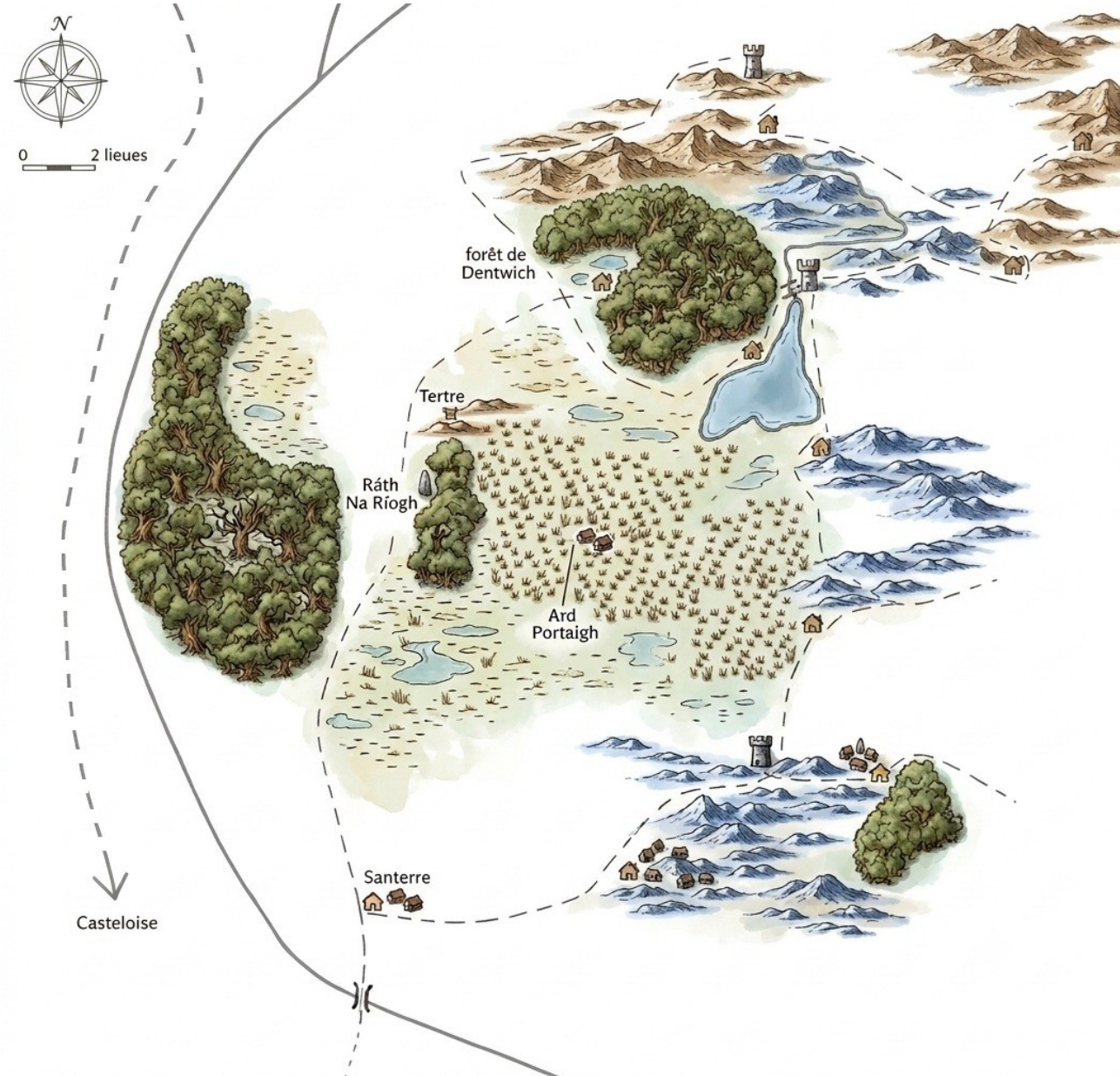
‡ la Vielle

* tué

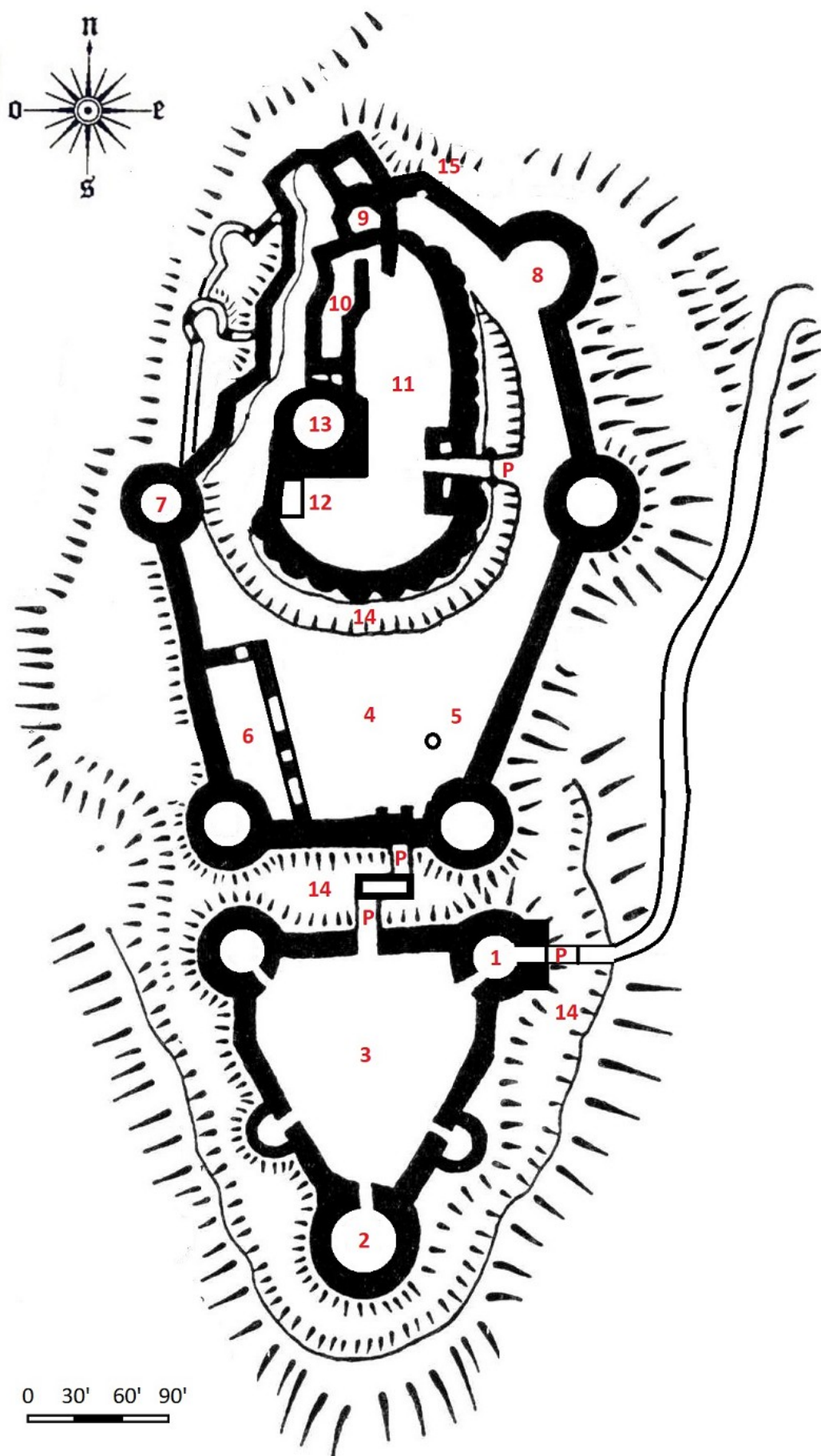
Carte des Confins



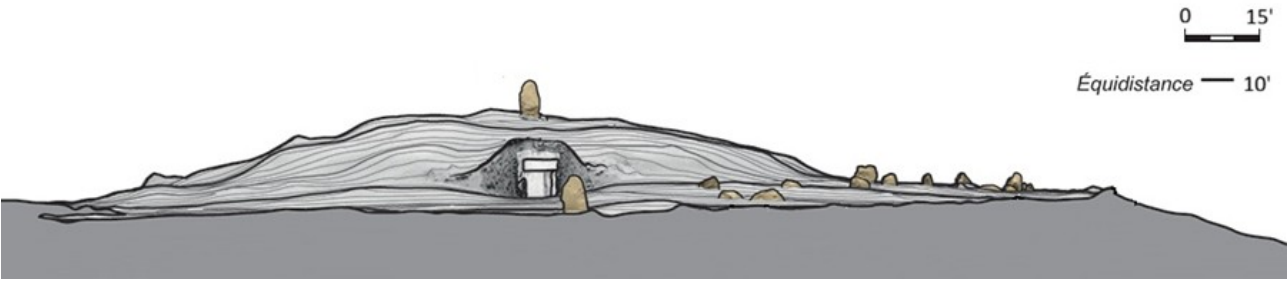
Carte de la région



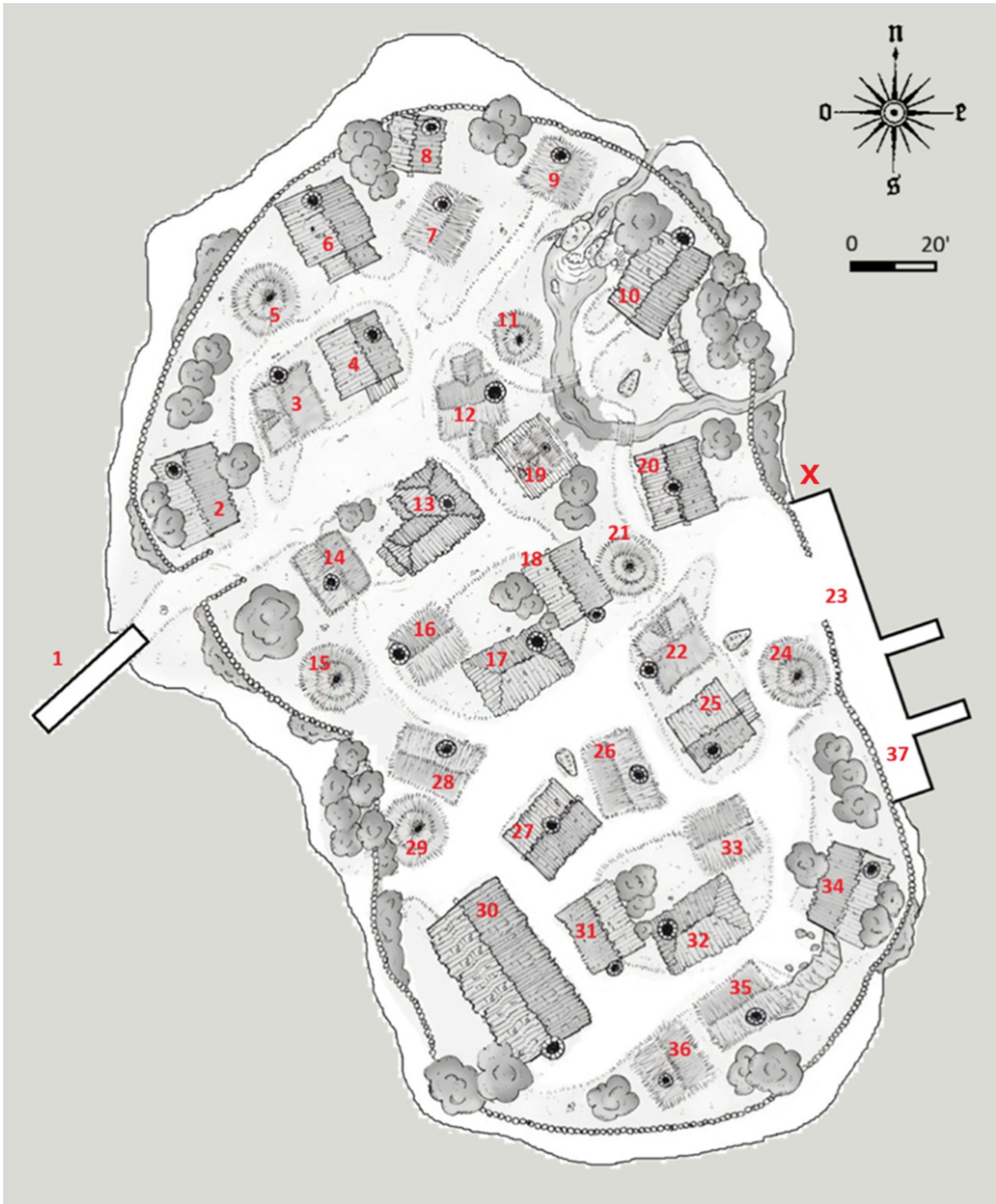
Plan de Casteloise



Plan des tombes à couloir



Plan du village



Carte des îles

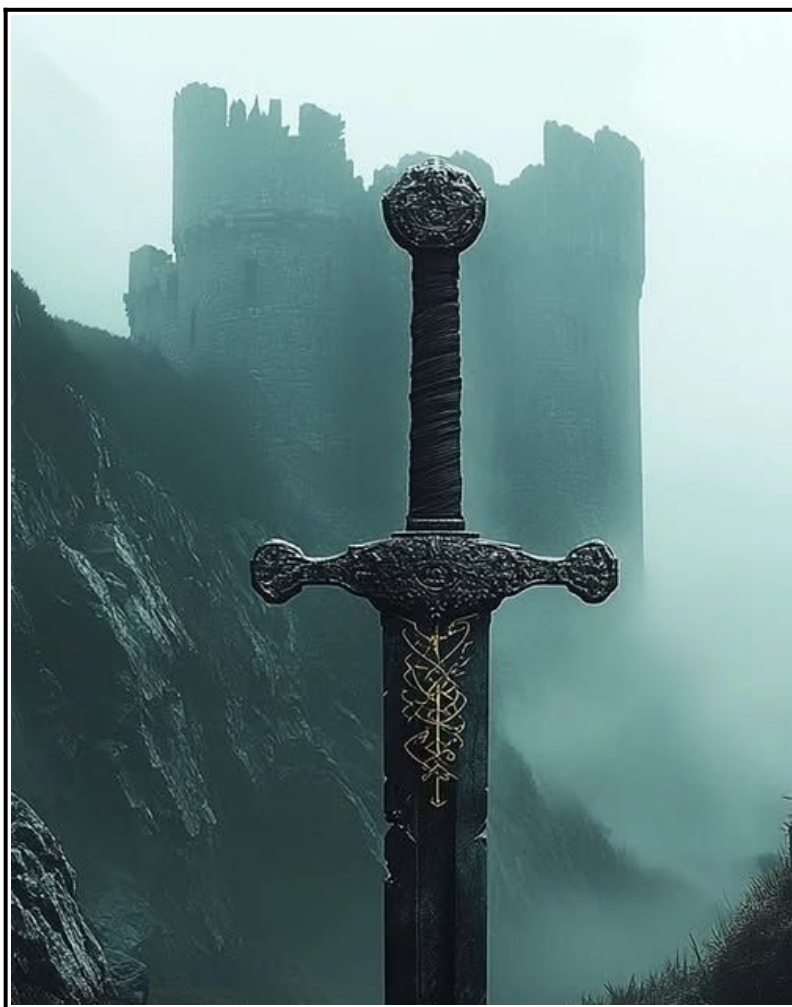




NOIRE EST L'ÂME HUMAINE

SCÉNARIO OSR

3-5 personnages niveau 6-7



scénario Dominique Laporte

plans Dominique Laporte

couverture Dall-E

illustrations Etgé, Mike Gilbert



© 1990, AMJ



Table des matières

INTRODUCTION.....	3
AU COIN DU FEU.....	3
LE PRIX DE LA TRAHISON.....	4
Tout ce qui brille.....	5
MORGUERREC.....	5
LE RETOUR.....	11
LE FORT DES ESSARTS.....	12
LE CHOIX.....	12
À LA RECHERCHE DE TADHGÁN.....	13
ÉPILOGUE.....	14
DRAMATIS PERSONAE.....	14
Murmand.....	14
Murmand (zombie).....	15
Ringcara.....	15
Murad.....	15
Les Brigands (x20).....	16
Orcs Noirs (x20).....	16
Orcs des Terres Désolées (x80).....	17
Wargs.....	18
Aide de jeu #1 :.....	19
Aide de jeu #2 :.....	20
Aide de jeu #3 :.....	21
Carte de la région.....	22
Plan de Morguerrec.....	23
Plan du donjon de Morguerrec.....	24
Plan du village.....	25
Plan du fort des Essarts.....	26

INTRODUCTION

Nous sommes actuellement au mois de Giamonios (octobre) de l'an 1671 du calendrier tribal. Uter Pendragon a été assassiné il y a un an, et les espoirs de voir les peuples et les terres réunifiés se sont évanouis. Les luttes de domination entre les duchés des hommes ont repris de plus belle pour accaparer le titre de roi, marquant ce qui sera plus tard appelé les années sombres.

Dans ce contexte, les forces du Seigneur des Ténèbres, menées par son maréchal, ont franchi la passe de la Vouivre et s'aventurent à la frontière des Terres Sauvages, ainsi que dans la vallée de l'Argence. Les terres des peuples libres, déjà ravagées l'année dernière par la peste noire, sont menacées de tous côtés, et ceux qui s'opposent au Noir Ennemi voient la mort et la misère se répandre autour d'eux.

Il n'y a plus d'endroit sûr, à part les cours elfiques de Gondoriath et de Tor Elyndor. Mais pour combien de temps encore pourront-elles tenir ?

AU COIN DU FEU

Il est toujours compliqué de fournir une bonne raison à des personnages issus de profils et d'horizons différents de se retrouver unis dans une quête commune. Les toiles de fond ci-dessous sont conçues pour créer un point de convergence entre les aventuriers, qu'ils soient Elfes, Nains ou Humains, en les amenant à se rencontrer, un soir, autour d'un feu de camp...

À lire ou à paraphraser aux joueurs :

Pour un Elfe

Une nouvelle aube se levait, et Belegil n'était toujours pas revenu. Voilà maintenant neuf mois qu'il était parti à la recherche de l'humain qui s'était enfui de la cour, et depuis, plus aucune nouvelle.

Devant ce silence inquiétant, le roi Tharagon de Tor Elyndor a décidé d'envoyer un éclaireur :

« Belegil, un de mes fidèles sujets, est absent depuis bien trop longtemps, et je crains pour son sort. Les circonstances de son départ sont en partie dues à ma négligence, et s'il lui arrivait malheur, je

m'en sentirais responsable. Depuis peu, Muirgen perçoit une ombre menaçante planer sur lui. Aussi, je te charge de le retrouver, de l'avertir qu'un funeste destin le guette... et de me rapporter de ses nouvelles. »

Les paroles du roi résonnent encore dans vos pensées, alors que vous poursuivez votre route à travers la forêt des Brumes, espérant trouver la trace de Belegil. Jusqu'ici, aucune piste. La nuit est déjà tombée, mais votre vue perçante d'Elfe vous permet de distinguer la faible lueur d'un campement non loin. Peut-être y trouverez-vous des informations...

Pour un Nain

Il n'y a rien de plus triste qu'un Nain dépossédé. Et pourtant, c'est bien ce que vous êtes. Il y a à peine une semaine, vous étiez encore le commandant d'un convoi chargé de tout l'équipement nécessaire pour entreprendre des fouilles aux abords des monts de l'Oubli.

Mais depuis l'attaque d'une bande d'Orcs et de brigands, il ne vous reste plus rien. Le combat fut âpre, sanglant ; vos compagnons se sont battus avec bravoure pour défendre leur bien. En vain. Tout le matériel fut détruit, et vous êtes le seul survivant du carnage.

Mais un Nain ne se laisse jamais abattre, surtout lorsqu'il s'agit de manger. Ce soir, vous dînez tranquillement avec les maigres provisions sauvées, tout en réfléchissant à la meilleure façon de rentrer chez vous, les mains vides d'or... mais lourdes de honte.

Pour un Homme

Les temps sont durs, et la mort est devenue familière. Vous avez vu mourir bon nombre d'amis, et voilà qu'elle réclame à présent l'âme d'un proche.

« Ramène-moi ton frère Beor... Cela fait si longtemps que je ne l'ai vu. J'aimerais le serrer une dernière fois dans mes bras avant de m'éteindre. »

Telle est la dernière volonté de votre mère. Gravement malade, elle a peu de chances de passer l'hiver. Vous n'avez donc eu d'autre choix que de partir à la recherche de votre frère. D'après les rumeurs, il aurait rejoint une bande de brigands opérant dans la vallée de l'Argence, sous la houlette d'un certain "Loup Noir".

En chemin, vous êtes tombé sur un Nain solitaire, affairé à faire cuire son dîner. En ces temps incertains, un repas, même frugal, est une aubaine. Vous vous êtes ainsi retrouvé à partager un morceau de lapin, tout en ruminant la meilleure manière de remettre la main sur ce maudit frangin.

Pour un Orc

Tu t'es gouré de scénar.

Note pour le MJ : La toile de fond n'est qu'une introduction narrative destinée à sembler anodine. En réalité, elle engage les personnages dans une série d'événements qui les mèneront au cœur de la Guerre Noire, une époque sombre de l'histoire des Terres Extérieures.

Les personnages ne sont pas voués à n'être que de simples aventuriers réunis autour d'un feu, mais à devenir les acteurs d'événements majeurs, qui changeront le destin du monde.

Reportez-vous au tableau chronologique ci-dessous :

Chronologie des événements

(Calendrier Tribal) :

Année Événement

- 1649T Naissance de Tadhgán.
- 1656T Mort de son père, le duc Fíorán, héros respecté pour son courage, sa sagesse, et sa loyauté envers les Elfes Gris de Tor Elyndor.
- 1657T Craignant pour la vie de son fils, Morwen, sa mère, l'envoie sous la protection du roi elfe Tharagon.
- 1666T Morwen remet à Tadhgán le Heaume du Loup, héritage familial.
- 1669T Tadhgán tue accidentellement un Elfe à Tor Elyndor et s'enfuit. Il rejoint une bande de brigands à l'ouest de Casteloise. Il en devient le chef sous le nom du Loup Noir. Son ami l'elfe Belegil part à sa recherche, espérant le ramener à Tor Elyndor.
- 1670T Tadhgán et sa bande rencontrent Borak, qui les conduit à son village pour y passer l'hiver. Au printemps, ils retournent à leur repaire près de l'Étang des Essarts. Belegil les rejoint avec le Heaume du Loup, que

Tadhgán avait laissé derrière lui.

Les forces du Décharné franchissent la passe de la Vouivre, prennent le fort d'Ulm, puis avancent jusqu'au pont de Kazad-Baruk. Tadhgán et Belegil lancent des raids contre les Orcs dans la vallée de l'Argence. Les ennemis le surnomment le Loup Noir de l'Argence.

En fin d'année, Borak est capturé et trahit Tadhgán pour sauver sa propre vie.

1671T Tadhgán est capturé, Belegil gravement blessé lors de l'attaque des Essarts. Il est secouru par un groupe d'aventuriers, qui contribuent ensuite à libérer Tadhgán.

1675T Sac de Tor Elyndor. Belegil meurt.

1676T Tadhgán vit anonymement, assurant le passage sûr entre Malnéant et Tor Amendain le long de la forêt Primitive.

1679T Tadhgán trouve la mort devant les portes de Tor Amendain.

LE PRIX DE LA TRAHISON

 os braves aventuriers font donc un bout de chemin ensemble, liés davantage par la prudence que par une réelle camaraderie, car les routes ne sont guère sûres en cette époque troublée.

Au bout de deux lieues (8 km) de marche, ils débouchent sur une clairière où se dresse, en son centre, un village fortifié entouré d'un fossé et d'une palissade aux pieux effilés. Au sommet de celle-ci court un chemin de ronde reliant des tours en bois régulièrement espacées.

À leur approche, le guetteur sonne la cloche. Les quelques personnes présentes dans les champs se réfugient en courant à l'intérieur du village, les portes se ferment et des hommes armés prennent position sur les courtines. Bref, un accueil charmant.

Un tel comportement sera rapidement expliqué par l'un des villageois, si le groupe cherche à obtenir des renseignements.

Une bande de brigands rôde dans la région. Ils lancent régulièrement des raids et, voilà trois jours, ils ont frappé de nouveau. Une femme et ses deux enfants ont été enlevés

alors qu'ils ramassaient du bois à l'orée de la forêt. Cinq hommes ont tenté de s'interposer. Ils sont parvenus à tuer l'un des assaillants, mais les autres se sont enfuis au grand galop. Borak, le mari de la femme enlevée, a saisi son arc et s'est lancé à leur poursuite. Depuis, plus aucune nouvelle...

La terrible peste de l'année précédente a prélevé son tribut de victimes, parmi lesquelles figuraient le seigneur, sa famille et une partie des hommes d'armes chargés de défendre le fief. Le village n'est pas totalement démuni, mais les ressources se font rares, les bras aussi... ainsi que le courage, même si personne ne l'admettra.

Si quelqu'un mentionne le nom du Loup Noir ou de Belegil, le chef du village demandera aux aventuriers ce qu'ils leur veulent, mais il n'en dira pas plus. Visiblement, il les connaît. Mais par les temps qui courent, la méfiance règne, et la loi du silence s'impose. À moins qu'ils ne prouvent être digne de confiance.

Et comment, me direz-vous ? Allons, réfléchissez un peu, que diable ! Cette femme, ses enfants, son mari disparu... Il faut les retrouver.

Les traces sont encore fraîches, et les empreintes de sabots sont faciles à suivre. Elles mènent vers l'ouest. Après deux jours de marche, la piste débouche sur un ancien fort en ruine.

Note pour le MJ : Les joueurs auront tout intérêt à récupérer l'armure du brigand tué, s'ils souhaitent s'infiltrer discrètement dans le repaire des bandits. Elle peut être portée par quelqu'un de taille moyenne (6' – SIZ 13 ± 1) et présente deux jolis trous de flèche dans le dos. Un détail à ne pas négliger.

Tout ce qui brille...

Les villageois n'ont pas dit toute la vérité. Il connaissent bien le Loup Noir car leur chef Borak les a invité à passer l'hiver avec eux en échange d'une protection contre les bandits et les orcs.

À la fin de l'hiver, la bande du Loup Noir est repartie vers son repaire, près du lac des Essarts.

Malheureusement, la troupe de Murad et sa bande de racailles ont fini par arriver au village. Murad a alors menacé les villageois au cas où ils cacheraient des informations sur

le renégat qui harcèle les troupes du Ténébreux.

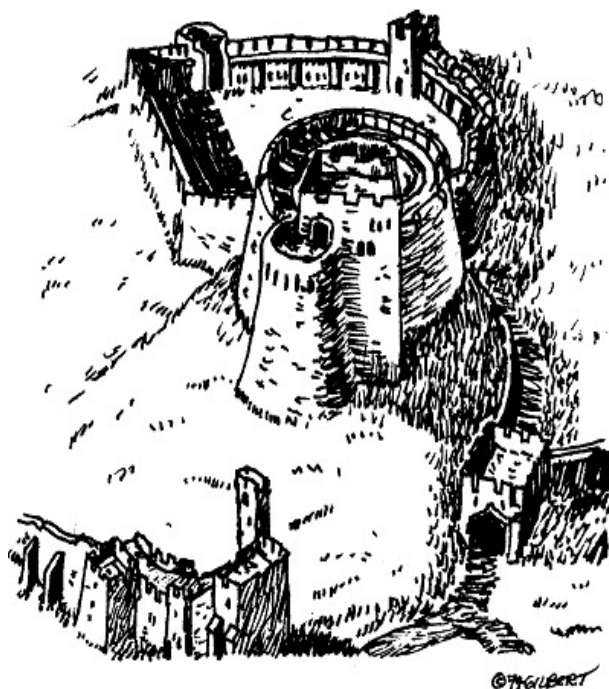
Par chance, il n'a pas fallu bien longtemps pour que Borak avoue tout, quand Murad a commencé à égorger son fils aîné avec sa dague.

En repartant, les brigands ont emmené la famille de Borak en otage pour être sûr qu'il n'ait pas raconté de mensonges. Prenant conscience de son erreur, le chef s'est précipité à la suite des ravisseurs et il en tua un qui était resté en arrière garde. Puis, il continua la poursuite mais n'a pas été revu depuis.

Jet d'observation :

Les personnages peuvent remarquer un jeune homme, dans les quatorze printemps, portant un pansement autour du cou, qui les dévisage et les observe attentivement.

Note pour le MJ : Ce dernier est évidemment le fils aîné. Il refusera de révéler quoi que ce soit... du moins en public et il minimisera la faute de son père.



MORGUERREC

C'est un ancien fort, abandonné depuis la chute de la maison d'Avesnes lors de la guerre du Graal. Il sert désormais de repaire à Murmand et à sa bande depuis plusieurs mois. La forteresse est constituée d'un grand donjon de 50' (15 m) de haut, d'une cour intérieure circulaire d'une

cinquantaine de pieds (15 m) de diamètre et d'un rempart extérieur semi-circulaire s'élevant à 15' (4,5 m).

La forteresse

1. Entrée du château

Elle est continuellement gardée par cinq Orcs qui passent leur temps à jouer aux dés et à se quereller. Si un personnage se présente vêtu de l'armure d'un brigand tué, ces abrutis n'y verront que du feu. Il pourra même faire entrer ses camarades en détournant leur attention (en demandant, par exemple, s'ils ont vu leur chef récemment).

Note pour le MJ : 15 Orcs logent dans les étages supérieurs. Si un combat éclate et dure plus d'un tour, ils seront alertés et donneront l'alerte.

Les orcs se relaient par groupes de six pour monter la garde sur les remparts de l'enceinte extérieure. La relève a lieu toutes les trois heures, mais il y a toujours un battement de 5d6 minutes (organisation orc typique). Si les personnages prennent le temps d'observer cette relève, ils pourront tirer avantage de ce décalage.

Note pour le MJ : Les chances de repérer un intrus à découvert sont de 70 % la nuit et 40 % le jour (60 % si le temps est couvert).

2. Tour de garde

Cette tour sert d'habitation aux 20 Orcs Noirs de la légion Arak-Ûtang.

La femme de Borak est enfermée au troisième étage. Elle subit des viols réguliers par deux à trois Orcs Noirs à la fois. Son corps porte de nombreuses ecchymoses : son nez a été brisé et du sang séché macule ses cheveux. Heureusement — si l'on peut dire — elle a sombré dans la folie (état apathique) et ne perçoit plus le monde qu'à travers un écho confus qu'elle ne comprend pas.

Note pour le MJ : Elle se laissera faire sans opposer la moindre résistance si les personnages l'emmènent avec eux mais elle a beaucoup de mal à marcher.

3. Cour extérieure

x : Poteau avec un corps humain attaché par les mains au dessus de sa tête. Le corps est à moitié calciné sur sa partie inférieure, des pieds jusqu'à la taille.

Ce pauvre Borak aurait mieux fait de continuer à cultiver son champ et à chercher une autre épouse. Au lieu de cela, il a eu la mauvaise idée de se faire capturer vivant en tentant de délivrer sa famille.

4. Enceinte intérieure

La porte est fermée à la tombée de la nuit. On y trouve une écurie abritant 22 chevaux et une forge rudimentaire. Une garde est postée sur les remparts, cette fois sans battement entre les relèves (voir niveau 1).

Note pour le MJ : Les chances de repérer un intrus à découvert sont de 20 % la nuit et 90 % le jour.

5. Ancienne barbacane

La route qui mène au château passe par la barbacane puis continue au pied de la colline avant de longer les remparts qui mène à la porte.

Une dizaine d'orcs en surveillent l'accès en permanence et sont relevés la nuit.

6. Habitations

C'est ici que sont stationnés une cinquantaine d'orcs. Ils sortent rarement en pleine journée sauf si le ciel est nuageux.

7. Le donjon

Voir la description ci-dessous.

Soubassements:

1. Pièce vide

Le puits de cette salle fournit l'eau nécessaire aux hommes de la troupe.

2. Cachots

Ce sont les anciennes oubliettes. À l'intérieur, on peut trouver les squelettes desséchés et enchaînés de deux Orcs qui n'avaient pas obéi correctement aux ordres de Murmand.

Niveau 1:

1. Salle de garde

Il y a en permanence huit brigands qui se relaient pour monter la garde sur le parapet de l'enceinte intérieure.

Le roulement s'effectue de la façon suivante :

- La nuit : relève toutes les 3 heures.
- Le jour : relève assurée toute les heures par les gardes du niveau 2.

Note pour le MJ : Il n'y a pas de mot de passe ; tous les brigands se connaissent entre eux.

2. Réserve de nourriture

Des tonneaux contiennent des fruits et de la viande séchée, pillés chez des villageois.

Niveau 2:

1. Salle commune

Cette pièce sert de réfectoire. Une grande table et un âtre permettent d'y préparer les repas. Des meurtrières sont creusées à même le sol afin de pouvoir tirer des flèches sur les assaillants tentant de forcer la porte du niveau inférieur.

2. Dortoirs

Il y a deux hommes par dortoir. Lorsqu'ils ne sont pas de garde sur les parapets (cf. tours de garde), ils passent leur temps à jouer aux dés ou aux cartes dans la salle commune.

3. Cachots

C'est ici qu'est enfermée la jeune fille enlevée. Murad possède la clé de sa cellule, qu'il utilise pour maintenir la discipline. Il ouvre généralement la prison le matin et le soir, pendant une heure, afin que les hommes qui ne sont pas de service puissent « se divertir »...

Note pour le MJ : La pauvre enfant est tellement traumatisée par les sévices qu'elle se met à hurler comme une démente chaque fois qu'elle entend tourner le verrou de la porte (ce qui amuse beaucoup les brigands). Il en va de même pour quiconque tenterait de la délivrer :

tout l'étage passera alors en état d'alerte, sauf si on parvient rapidement à la faire taire.

Niveau 3:

1. Logis de Murmand (fermés à clé)

Il s'agit des quartiers privés du maréchal et commandant des brigands et des orcs. La pièce est sobrement meublée : un lit, un bureau et un fauteuil. Sur le bureau se trouvent un encrier, une plume et quelques parchemins vierges, mais aucun document écrit en apparence.

Pour en découvrir, il faut fouiller minutieusement : déplacer une pierre dans la cheminée et retourner le bureau.

Jet de Recherche :

Des messages sont dissimulés dans une rainure du bois du bureau.

Remettez aux joueurs, dont les personnages savent lire, les aides de jeu #1 et #2.

Voici leurs contenus en français moderne :

Seigneur Thalass-Khan

Main du Décharné

Barad-Ghoul

En ce jour de Ceridwen de l'an 1670

À toi, Maréchal Murmand,

Gardien du fort de Morguerrec,

La Conquête progresse inexorablement. Nos légions s'amassent en foule, et bientôt, les terres méridionales plieront sous le joug de la Main Noire.

Une vague d'assaut déferlera par les terres foraines, à l'ouest des marais d'Oersted. À l'ombre de la Forêt Primitive, nos flancs seront gardés par le Fleuve des Anciens et le Fleuve Noir.

Sargon tombera le premier...

As-tu découvert trace du fils de l'ami des Elfes ? Il est capital que le Heaume ne se relève point, et que la tête qui le porta repose, tranchée, aux pieds de Notre Maître.

Moi, qui porte les Désirs du Ténébreux et accomplis Sa Volonté, te transmets Ses

sombres desseins de puissance.

et

Seigneur Thalass-Khan

Main du Décharné

Barad-Ghoul

En ce jour d'Arianrhod, de l'an 1670

À toi, Maréchal Murmand,

Gardien du fort de Morguerrec,

Saches que nos troupes d'éclaireurs et nos escarmouches se heurtent à une plus forte résistance que prévue en la vallée de l'Argence. Il vous conviendra de remédier à ce mal avant de poursuivre tes recherches.

Désormais, que Ringcara t'accompagne, il te sera aisé d'abattre ce chien maudit que notre Maître convoite. Peut-être encore erre-t-il parmi les elfes, mais ne laisse point de côté les brigands de la forêt des Brumes, car ils entravent nos armées. Nul piste ne doit être négligé.

Nul droit ne règne ici-bas, seulement la force. Que la sombre pensée de notre Maître t'éclaire et te guide.

Jet de Recherche supplémentaire :

D'autres documents sont cachés dans la cachette derrière la pierre de la cheminée.

Remettez aux joueurs, dont les personnages savent lire, l'aide de jeu #3.

Voici son contenu en français moderne :

Maréchal Murmand

Fort de Morguerrec

En ce jour de Giamonios de l'an 1670

À Toi, Seigneur Thalass-Khan,

Main du Décharné

Barad-Ghoul,

Nos efforts touchent à leur terme. Mes éclaireurs ont scruté la contrée, des bouches de l'Argence jusques aux contreforts de Tor Elyndor. Par la présente, je t'envoie tous les parchemins et cartes, ainsi que mes desseins pour l'assaut prochain. Cette lettre te sera remise en main propre par mon fidèle lieutenant Murad, car je me défie des

corbeaux et de leurs croassements perfides.

Le Heaume du Loup demeure enfoui dans l'ombre, insaisissable malgré mes recherches ferventes. Toutefois, je partage ta sombre conviction à l'encontre de cette horde de hors-la-loi. La région même porte le nom de « Loup Noir de l'Argence », augure d'un signe révélateur. Je me prépare à prendre en main, en personne, le courroux que cette affaire réclame, à présent que le travail de reconnaissance est accompli.

Que les têtes des ennemis de notre Seigneur reposent bientôt en offrande aux pieds de Notre Maître, et que Sa volonté triomphe à jamais.

Parmi ces documents, une lettre révèle l'intégralité du plan d'invasion de Tor Elyndor. Du beau travail !

Murmand dort très peu (environ 4 heures par jour, entre 1h et 5h du matin). Même lorsqu'il se repose, il garde sa cotte de mailles.

À ses côtés se tient toujours Ringcara, entité liée à lui, qui le soutient et lui parle en permanence (voir fiche PNJ : Ringcara).

En cas de combat, Murmand se battra jusqu'à la mort, même s'il sait la bataille perdue d'avance. Il refusera toute reddition ou tentative de négociation, quels qu'en soient les termes. Sa vie est vouée à Lugh, le Seigneur des Ténèbres, et il ne craint pas la mort.

Murmand est un homme pragmatique, dénué de goût pour le luxe ou les artifices. Ce qui compte pour lui, c'est l'efficacité et le résultat. Il tolère donc sans sourciller les excentricités de son lieutenant Murad, notamment lorsque celui-ci a ramené une femme et ses enfants au camp.

Note pour le MJ : En cas de bruit de lutte, tout l'étage passe immédiatement en alerte. De plus, un jet de détection de la magie révélera une puissance magique importante dans cet appartement (cf. PNJ : Ringcara).

2. Logis de Murad (fermés à clef)

Il s'agit des quartiers personnels du lieutenant de Murmand. Contrairement à ceux de son supérieur, la pièce est richement aménagée, presque luxueuse. Un lit à baldaquin trône au centre de la pièce, accompagné d'un bureau en chêne finement sculpté. Des tapisseries ornent les murs, et des peaux de loup recouvrent le sol. Un brasero pour chauffer la pièce et un tison se trouve à côté du lit.

Une grande armoire contient plusieurs tenues de rechange, soigneusement pliées, ainsi que deux couvertures épaisses.

Jet de recherche :

La clé qui ouvre les cachots du niveau 2 se trouve négligemment posée sur le bureau.

Sur le lit, un jeune garçon nu est attaché en croix sur le ventre. Il a visiblement subi des sévices sexuels et son corps martyrisé est couvert de cloques et de sang séché. Il est dans un état semi-comateux, à peine conscient. Ses chances de survie sont faibles sans aide immédiate et le garçon mourra dans 4d6 heures s'il ne reçoit aucun soins.

Jet de médecine :

Le petit garçon a été torturé par un tison chauffé au rouge.

Note pour le MJ : Un Nain ou un Elfe sera stupéfait et horrifié par ce spectacle. Ces deux races ne s'imaginaient pas à quel point l'espèce humaine pouvait être dégénérée au point de ressembler à des orcs... à moins que ce ne soit l'inverse !

Murad ne montrera aucun remords ni humanité. Si l'enfant venait à mourir, il s'en débarrassera sans ménagement, en jetant le corps par la fenêtre de sa chambre, comme un vulgaire déchet. La victime ira rejoindre les cadavres de deux autres jeunes garçons qui pourrissent au pied du donjon.

Pour savoir où se trouve Murad, lors de l'intrusion des PJ, lancez 1d100 :

d100 lieu

01-20 Au poste de guet (cf 4 niveau 4) pour prendre l'air.

21-30 Dans sa chambre en train de se reposer. Il ne porte pas son armure, mais pourra s'équiper rapidement.

31-50 Sur les remparts extérieurs pour se dégourdir les jambes.

51-80 Dans les appartements de Murmand afin de préparer le prochain raid au lac des Essarts pour capturer le loup Noir et l'emmener à Barad-Ghoul.

81-00 Dans sa chambre en train de « s'amuser » avec l'enfant. Le temps de se rhabiller, il ne pourra pas s'équiper de son armure.

Si Murad se trouve en poste, que ce soit au sommet du donjon, au poste de guet ou sur les remparts, et que les gardes sont neutralisés (morts, ligotés ou simplement absents), il sentira rapidement que quelque chose cloche. Le calme trop pesant, les bruits étouffés, les absences suspectes... Son instinct de prédateur ne le trompe que rarement et l'alerte sera donnée dans un délai de 4d6 minutes, selon les circonstances.

En cas de confrontation avec les aventuriers, Murad ne réagira jamais à la hâte. Il observera, jaugera et évaluera le danger d'un regard aussi froid que celui d'un serpent. Ensuite il décidera s'il vaut mieux se battre ou fuir. S'il y a combat, il se rendra en demandant grâce quand il aura perdu la moitié de ses Points de Corps, à moins que ses adversaires soient vraiment mal en point.

- Si les personnages tentent de forcer sa porte, il s'enfuira par la fenêtre en utilisant son sort de vol puis il ira avertir les autres brigands ou les Orcs.
- S'il est contraint à la fuite après un affrontement, il se dirigera vers le poste de guet. Là, il reprendra son envol pour se percher au sommet du donjon, observant ses poursuivants. Si un seul aventurier s'est lancé à sa

poursuite, Murad ne prendra aucun risque : il l'abattra d'une flèche bien placée, profitant de sa position avantageuse. Mais si c'est tout le groupe qui le talonne, il changera de stratégie. Il lancera un sort de sommeil et il décochera ensuite quelques traits sur ceux qui auront résisté à sa magie. Si l'issue devient incertaine, il s'envolera de nouveau pour chercher ailleurs une échappatoire.

- S'il comprend que tout est définitivement perdu et qu'aucun repli n'est plus possible à l'intérieur de la forteresse, il cherchera à s'emparer d'un cheval, par n'importe quel moyen, et galopera vers l'est, jusqu'à Barad-Ghoul, afin de prévenir ses supérieurs de la situation.

3. Salle de garde

La salle de garde n'est jamais vide. Quatre brigands se relaient sans interruption toutes les 3 heures pour monter la garde au sommet de la tour (cf #4, niveau 4), surveillant les abords. La nuit, les rondes sont resserrées, une relève se fait toutes les 2 heures. Le jour, les hommes de niveau inférieur assurent la rotation.

Note pour le MJ : Ces hommes sont très fatigués à cause des cris de souffrance du gosse qui les réveille ou les empêchent de dormir. Ils ont donc un malus de 10% (-2) sur leurs compétences physiques (attaque, défense, ...).

4. Pièce vide

La porte est fermée par une barre que l'on fait pivoter de l'autre côté. Celui qui veut passer doit d'abord frapper au panneau de bois qui recouvre la meurtrière de la salle de garde en 3. Après la reconnaissance visuelle, le garde vient ouvrir la porte.

Niveau 4:

1. Ancienne réserve d'armes

Désormais vide, cette pièce servait autrefois de réserve pour les projectiles destinés à la baliste, aujourd'hui disparue. Au fond, encore attaché à des poulies rouillées, repose un lève-charge hors d'usage. Il devait

permettre de hisser des caisses pleines de carreaux jusqu'au sommet. Désormais, il ne reste que le grincement du métal fatigué quand le vent s'engouffre dans ses mécanismes brisés.

2. Salle abandonnée

La seconde pièce, elle aussi vide, semble n'avoir jamais trouvé d'usage stable. Les traces sur le sol, les résidus de paille, et un vieux tabouret brisé suggèrent qu'elle a parfois servi de dortoir improvisé, mais rien ne l'y désigne vraiment.

3. Guérite

Dans un angle légèrement surélevé, une petite guérite surplombe la muraille. À l'intérieur, un brasero de fortune, noirci par le temps, repose sur un socle de pierre. Une pile de bois, bien sèche, permet au guetteur de se réchauffer pendant les longues nuits glaciales. La visibilité depuis cette position est comparable à celle des sentinelles postées sur les remparts, bien qu'elle offre un abri légèrement supérieur contre les intempéries.

4. Poste de guet

Voici le point le plus haut de la tour. C'est d'ici que les mouvements dans la vallée sont observés, les signaux échangés avec les avant-postes, et que l'alerte peut être déclenchée d'un feu allumé dans le brasero central, visible jusqu'à plusieurs lieues par temps clair.

Note pour le MJ : Si les aventuriers ont neutralisé les gardes des étages inférieurs, leur disparition ne passera pas inaperçue. La relève viendra, selon un rythme connu des gardes (voir la rotation de la salle de garde). Lorsqu'elle trouvera les corps de leurs compagnons, l'alerte sera donnée sans délai. À partir de ce moment, une course contre la montre commence.

Décomptez précisément le temps écoulé depuis l'action des personnages : plus ils tardent à remonter les traces de Murad ou à libérer le garçon, plus les chances que l'ensemble de la garnison soit

mobilisée contre eux augmentent.

Murmand a ses propres plans, il compte engager toutes ses forces pour la capture du Loup Noir de l'Argence et compte partir d'ici deux jours au plus tard.

Si la famille de Borak n'a pas été libérée, elle connaîtra alors un sort funeste. Ne pouvant emmener les prisonniers dans leur raid, la femme de Borak sera égorgée dans sa cellule puis son corps sera dépecé sur place pour donner des rations de nourriture aux Orcs Noirs lors du déplacement.

Les orcs des Terres Désolées commenceront alors à se plaindre et n'avoir rien eu à se mettre sous les crocs et les brigands se verront obligés de leur livrer la jeune fille. Cette dernière sera aussitôt mise en pièce et dévorée vivante.

Le sort le plus enviable (?) sera peut-être celui du jeune garçon. Murad ne voulant pas s'embêter, lui fracassera le crâne contre le mur en pierre avant de le jeter par la fenêtre de ses appartements comme on se débarrasse d'un objet devenu inutile.



LE RETOUR

Même si les aventuriers ne ramènent que les corps, ils seront reçus avec dignité et bienveillance. Les villageois leur offriront de quoi manger et un toit pour se reposer.

Dans la soirée, le nouveau chef du village viendra les voir et leur parlera du Loup Noir et de sa bande qui protège la région des hordes d'Orcs. Ils sont passés par ici le mois dernier et les paysans leur ont donné des provisions pour les remercier. Les hors-la-loi ne lui ont pas dit où se trouvait leur repaire, mais sa fille est l'amie d'un des leurs, et ce dernier lui a révélé qu'il habitait à proximité d'un étang au bout des landes des Essarts. C'est tout ce

qu'il sait, et il remerciera encore une fois les personnages avant de les laisser dormir.

Cependant, s'ils n'ont pas pu retrouver tous les disparus lors de leur visite, Murad, accompagné de cinq soldats, pistera les traces pour savoir qui a osé s'introduire à Morguerrec (bien qu'il en soit pratiquement sûr en raison de l'identité des personnes secourues).

Arrivé à proximité du village, il observera attentivement les alentours pour réfléchir à un plan d'attaque, tout en lançant un sort ou deux de détection afin de savoir s'il ne s'est pas fait repérer. Si c'est le cas, il retournera immédiatement au fort pour avertir Murmand. Une opération de représailles sera organisée et l'attaque se produira le lendemain.

Il y aura quinze soldats, les Orcs Noirs et cinquante Orcs dans l'attaque, accompagnés des deux chefs. Pour avantager les Orcs et désavantager les défenseurs, l'assaut aura lieu de nuit. Murad utilisera un sort de vol pour passer discrètement par-dessus la palissade et désorganiser la défense (incendies, etc.).

Note pour le MJ : Nous vous conseillons de régler ceci avec un wargame (Warhammer Fantasy Battle ou Carton feront bien l'affaire, par exemple) ou de jouer uniquement les scènes clés en JdR (par pitié, ne faites pas tous les combats, car vos joueurs risquent de s'emmerder profondément), du style : traque de Murad dans le village ou confrontation avec Murmand.

Si les chefs sont tués, les bandits restants s'enfuiront vers Morguerrec pour soigner leurs blessures, avant de rejoindre Barad Ghou (où ils seront égorgés pour lâcheté et incompetence, mais cela, ils n'en savent rien).

Si des orcs noirs sont toujours en vie, ils organiseront une repli en ordre vers Morguerrec. Sinon ce sera la débandade chez les orcs survivants.

Dans tous les cas, les villageois n'ont pas beaucoup de chances de s'en sortir vivant. Et même si les aventuriers les avertissent, ils ne voudront pas partir, pour plusieurs raisons :

- c'est l'hiver,
- ils ont travaillé dur pour cultiver cette terre,
- en ces temps, il est plus facile de mourir que de vivre.

Plan du village

1. portes d'entrée
2. puits
3. salle commune
4. forgeron
5. cordonnier
6. potier
7. menuisier
8. taverne
9. boulanger
10. bûcheron
11. chasseur
12. guérisseur
13. boucher
14. tisseur
15. tonnelier
16. écuries
17. maison seigneuriale
18. portes de la haute cour
19. poste de gardes

4. Tour du capitaine
5. Tour de l'armurerie
6. Poterne du lac
7. Salle du banquet
8. Cuisines
9. Étables
10. Le temple
11. Puits
12. Forge
13. Four/boulangerie
14. Poterne Nord



LE FORT DES ESSARTS

Cette forteresse a été construite en 1403T. Tout comme Morguerrec, elle fut assiégée et en partie brûlée en 1558T pendant la guerre du Graal.

Depuis, l'endroit et les environs ont été désertés à cause de la mauvaise réputation qui plane sur les lieux. Une légende raconte que lors de la prise du château, les survivants furent poussés le long des berges du lac et noyés jusqu'aux derniers. Certaines nuits de pleine lune, les rumeurs font état des corps putréfiés des suppliciés qui remontent à la surface et s'aventure sur les terres pour se venger des vivants.

Seuls les plus fous, ou les plus désespérés en ces temps de guerre, éliraient domicile dans ce lieu maudit.

Légendes

1. Haute cour
2. Tour du magicien
3. Tour de la prison

LE CHOIX

Les joueurs auront donc un choix cruel (?) à faire : soit ils restent au village pour aider les habitants contre les bandits, ou alors ils se rendent à Tor Elyndor avertir le roi Tharagon des plans d'attaque du seigneur des Ténèbres, ou bien encore ils partent pour le lac des Essarts pour compléter leur mission.

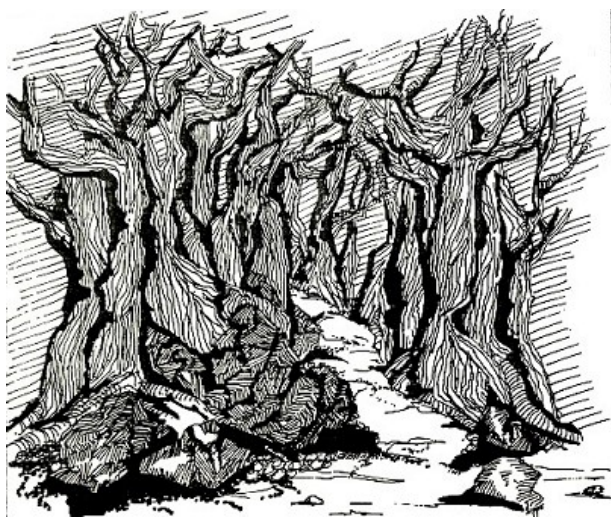
- Dans le premier cas, tout ce qu'ils risquent, c'est de se faire tuer (NdIR : ben voyons !).
- Dans le second cas, les nouvelles qu'ils apportent ne seront qu'une demi-surprise. Tharagon rendra hommage à leur courage, et ils seront toujours les bienvenus à Tor Elyndor, où ils pourront trouver refuge et assistance quand ils en auront besoin.
- Dans le dernier cas, ils devront d'abord trouver l'étang, mais cela ne devrait plus poser trop de problème s'ils ont récupéré les cartes de Murmand.

Belegil adressera de ses nouvelles pour Tharagon, lui disant que le Heaume et lui protègent fermement la vallée de l'Argence de toute incursion d'Orcs. Il le remerciera également de son conseil, et tâchera d'en prendre garde.

Beor retournera à Staal avec son frère pour assister leur mère aux portes de la mort.

Tadhgán et sa bande partiront aussitôt pour chercher un autre repaire. Murmand trouvera l'endroit désert ce qui le plongera dans une colère noire. Cet affront sera lavé dans le sang des malheureux villageois...

S'ils vont d'abord à Tor Elyndor, le temps qu'ils s'en retournent aux Essarts, les Orcs auront déjà pris d'assaut le repaire des hors-la-loi. Il n'y aura plus que l'arrière-garde sur les lieux (40 Orcs) qui s'entraîneront à tirer à l'arc sur les têtes des morts plantées sur des pieux (dont celle de Beor). Quatre humains éventrés et décapités sont suspendus par les pieds comme des porcs à la boucherie. Toutefois, ni Tadhgán, ni Belegil, ne font pas partie des cadavres.



À LA RECHERCHE DE TADHGÁN

Les aventuriers pourront tenter de sauver Tadhgán en suivant les traces de la centaine d'Orcs qui l'emmène vers Barad-Ghoul, la prison de fer. Suivre cette piste ne sera pas difficile (cf carte), mais attention : la région septentrionale de la forêt Sombre et la passe de la Vouivre se trouvent en plein territoire ennemi. Par jour, il y a de

grandes chances de tomber sur une patrouille... ou pire.

Table de rencontres

À utiliser toutes les 4 heures de voyage.

3d6 Rencontre

03	Troll noir isolé
04-06	Patrouille 6d6 Orcs
07-08	Orc noir en inspection avec 20 orcs
09-10	Groupe de 3d6 cavaliers orcs montés sur des Wargs
11-12	Colonne de 20 Orcs noirs.
13-14	Colonne de 50 Orcs.
15-16	2 trolls noirs qui acheminent un engin de siège. Il sont accompagnés d'un officier Orc noir et de 20 orcs.
17-18	Traces récentes d'un groupe ennemi.

Une fois ces pièges déjoués, les personnages rejoindront le campement orc à la tombée de la nuit, à la limite du col des Aiguilles. Le ciel est chargé de nuages, et une tempête menace de se lever.

Effectivement, une fois la nuit tombée, un blizzard se lève où il n'est guère facile de voir au-delà de 10' (3 m). Ce sera l'occasion idéale pour s'introduire dans le camp et essayer de secourir Tadhgán. Les Orcs sont serrés les uns contre les autres, et ils ne pensent guère à monter une garde quelconque.

Il ne sera pas facile pour les personnages de retrouver le prisonnier, car chacun est recouvert d'une couverture et d'une pellicule de neige. Cependant, deux formes plus importantes que les autres se tiennent un peu à l'écart, près de deux chevaux allongés sous d'épaisses couvertures. Ce sont les seules qui possèdent une stature humaine. Si nos valeureux aventuriers s'en approchent, ils pourront découvrir... Murmand et Murad (s'ils ont survécu à leur précédente rencontre, sinon attribuer les caractéristiques de ces deux sbires à ces nouveaux PNJ). Ils ont été chargés de superviser et de diriger la capture de Tadhgán, et leur réaction sera immédiate en découvrant ces intrus.

Note pour le MJ : Si Ringcara a déjà blessé un personnage, elle avertira aussitôt Murmand de la présence de celui-ci (détection à moins de 20' – 6m), car elle sent

les âmes auxquelles elle a goûté une première fois.

Il faudra deux tours de combat pour que les Orcs sortent de leur torpeur et soient sur le pied de guerre. Il est IMPOSSIBLE de tirer à l'arc avec le vent (ceci est aussi vrai pour les aventuriers).

De toute façon, Tadhgán restera introuvable.

En effet, Belegil, qui était embusqué dans les environs, a aussitôt profité du mauvais temps pour secourir son ami...

ÉPILOGUE

Il existe de nombreuses fins possibles, avec des degrés de victoire très variables. Les aventuriers auront peut-être sauvé la famille entière de Borak, ou seulement quelques-uns de ses membres. Ils auront pu empêcher la capture du Loup Noir, ou au contraire, le voir tomber aux mains de l'ennemi.

Mais si, malgré tout, ils sont parvenus à récupérer les plans d'invasion, alors vous pouvez leur annoncer qu'ils ont retardé l'avancée des forces du Seigneur des Ténèbres de plusieurs années. Et cela, dans un monde à feu et à sang, est déjà un exploit en soi.

Malheureusement, deux ans plus tard, la forteresse de Staal tombera. Belegil mourra quatre ans après, lors de la mise à sac de Tor Elyndor. Puis viendra le tour de Tadhgán, qui tombera devant les portes de Tor Amendain.

On ne peut refaire totalement l'histoire...

DRAMATIS PERSONAE

Murmand

Chevalier Noir, humain, 33 ans, guerrier/10

Murmand est le champion du Mal et fait partie du corps d'élite des chevaliers noirs au service du Seigneur des Ténèbres. Le Décharné l'a choisi comme maréchal de campagne pour son sang-froid et sa détermination à exécuter les ordres. C'est un loyal serviteur, efficace et cruel, prêt à n'importe quel moyen pour arriver à ses fins. Tous les chevaliers noirs sont liés par le pacte des ténèbres qui permet à leurs cadavres de continuer à servir Lugh. Si Murmand est tué, son corps se ranimera au bout de 1-3 tours et il faudra le considérer comme un zombie (voir ci-dessous).

C&S, 1st edition



Taille: 6'4", Poids: 200dr
Armure : 9 (plates + mailles) + heaume
armes : épée large +5, hache, dague
BOD : 52, FAT : 37
Att : +45%
Par : -45%
Esq : -25%
coup : +3
WDF : x7

ORC d100

STR: 17 BOD: 33
CON: 18 FAT: 18
SIZ: 15 DB: +1D6
INT: 15 HP: -280
POW: 14 SAN: 70
DEX: 17 MOV: 10
APP: 13
BAV: 13
BRA: 17
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Ringcara	1	80	+5	1d8+1+5+db
Hache guerre	1	70	+0	1d8+2+db
Dague	1	75	+0	1d4+db

Armour:

Plates+mailles : AP/9

Skills:

Esquiver 70%, Intimidation 80%, Torture 60%, Commandement 70%, Stratégie 60%.

Murmand (zombie)

Garde du corps, humain, 35 ans, guerrier/16

Les caractéristiques restent les mêmes, seule la fatigue n'est plus prise en compte.

NB : les personnages en dessous du niveau 8 doivent effectuer un jet de BRAvoue et les armes normales ne font que la moitié des dégâts sans coup critique possible.

Ringcara

Épée large enchantée +5, buveuse d'âme

Cette épée large a été forgée dans les souterrains de Barad-Ghoul sur ordre du Décharné, puis enchantée par les sortilèges blasphématoires du Dévoreur. Elle fut remis à Murmand avec pour mission de faire plier toute résistance aux frontières septentrionales de Tor Elyndor en vue de préparer son invasion et sa destruction.

C&S, 1st edition



Att : +20%
Par : -20%
Dégâts: 1-20K pts exp.
peut se battre seule
pendant 3 tours
PMF : 45
protection (exp. facteur
= 670)

ORC d100

INT: 15

POW: 16

ATTACKS: ROF A% PV DAM

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée large*	-	-	+5	1d8+1+5+db

* absorbe 1d6 points de POW (ou CON) de la victime. Arrivée à 0, celle-ci meurt.

Pouvoirs:

détection

- influence
- ennemis

- invisible
- observation

Runes:

- protection contre les sortilèges (MR 60%)

Murad

Homme de main, humain, 28 ans, guerrier/magicien/8

Murad est le second de Murmand. Il est chargé des missions d'espionnages et de toutes les sales besognes. C'est un être dépravé et pervers (pédophile) qui aime torturer et faire souffrir. Si la situation tourne mal, il sera le premier à tenter de tirer son aiguille du jeu (en essayant de fuir par exemple) mais il ne trahira jamais Murmand pour qui il éprouve une admiration voire de l'amitié si cela était possible.

C&S, 1st edition



Taille: 6', Poids: 175dr
Armure : 7 (haubert) +
heaume
armes : épée longue,
dague, arc long
BOD : 42, FAT : 28
Att : +35%
Par : -35%
Esq : -20%
coup : +3
WDF : x4
PMF : 24 (MKL/4)

ORC d100

STR:	14	BOD:	29
CON:	16	FAT:	16
SIZ:	13	DB:	+1D4
INT:	15	HP:	-80
POW:	17	SAN:	85
DEX:	15	MOV:	10
APP:	12		
BAV:	10		
BRA:	12		
PIE:	12		

ATTACKS: ROF A% PV DAM

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée longue	1	70	+0	1d8+db
Arc long*	1	70	+6	2d6+6+db
Dague	1	60	+0	1d4+db

* focus enchanté +6

Armour:

Haubert: AP/7

Skills:

Esquiver 60%, Se cacher 50%, Premier soins 55%, Intimidation 40%, Torture 60%, Baratin 50%, Écouter 55%, Observer 65%.

Spells :

détection

- détecter les traces
- détecter l'observation
- détecter les ennemis

commande

- sommeil
- spasme musculaire
- retenir petits & grands animaux

transport

- vol
- trouver la direction

cercle de protection

communication

- télépathie

Les Brigands (x20)

Brigands, humains, guerriers/4

Ce sont des hommes du nord, alliés aux forces du seigneur des Ténèbres, qui s'étaient déjà tristement illustrés dans le passé lors de la guerre du Graal. Omniprésents dans toutes les guerres contre les duchés, ils se regroupent en bandes armées et ils pillent, massacrent et ravagent les terres des peuples libres. Parfois, ils agissent de manière opportuniste, comme des maraudeurs.

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids 170 dr
armure : 5 (mailles)
armes : épée longue,
arbalète légère
BOD : 28, FAT : 21
Att : +25%
Par : -25%
Esq : -10%
coup : +1
WDF : x4

ORC d100

STR: 13 BOD: 25
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 12 DB: +1D4
INT: 10 HP: +0
POW: 10 SAN: 50
DEX: 12 MOV: 6
APP: 08
BAV: 10
BRA: 12
PIE: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée longue	1	50	+0	1d8+db
arbalète légère	1	45	+0	1d8+1

Armour:

brigandine AP/4

Skills:

Vigilance 55%, Intimidation 50%, Discrétion 50%, Survie (bois) 45%.

Orcs Noirs (x20)

Création du Décharné, guerrier/6

Les Orcs Noirs sont apparus récemment sur les théâtres de guerre, peu avant la guerre du Graal. Le Décharné désirait des troupes capables de combattre sans être affaiblies par la lumière du soleil, contrairement aux orcs ordinaires.



À force d'expérimentations impies et de rites innommables, il donna naissance à cette nouvelle race — plus féroce encore (si tant est que ce fût possible) — et bien plus disciplinée.

Les orcs noirs sont organisés en plusieurs bataillons. Celui placé sous les ordres de Murmand est connu sous le nom de légion Mokh-Thar, aisément reconnaissable à ses armoiries : de sable, tranché de gueules, au crâne encorné d'argent.

C&S, 1st edition



Taille : 6', poids : 215dr
Armure : 5 (mailles)
armes : épée longue,
hache de guerre
BOD : 17, FAT : 15
Att : +15 %
Par : -10 %
Esq : -10 %
coup : +2
WDF : x3

ORC d100

STR: 16 BOD: 28
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 12 HP: -100
POW: 11 HF: -
DEX: 13 MOV: 10
APP: 07
BAV: 07
BRA: 14
PIE: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Cimeterre	1	60	+0	1d8+1+db
Pic	1	55	+0	1d10+2+db

Armour:

Cotte de mailles : AP/5 + AP/2 (peau)

Skills:

Évaluer 50%, Esquive 40%, Perception 45%,
Intimidation 50%, Langue Noire 80%, Langue
Commune 70%, Écouter 45%.

Orcs des Terres Désolées (x80)

Serviteurs, guerriers/5

Les Orcs des Terres Désolées comptent parmi les plus redoutables des orcs des Terres Extérieures. Leur peau sombre, dans des teintes allant du gris cendré au noir charbonneux, leur permet de se fondre dans les ombres des plaines désolées.

Ils sont d'une cruauté extrême, ne montrant aucune pitié envers leurs ennemis ou même entre eux. Ils prennent un plaisir sadique à infliger la douleur et sont souvent motivés par la peur de leurs maîtres. Ils sont soumis à la volonté de Lugh, qui exerce un contrôle quasi-absolu sur eux. Leur obéissance est principalement due à la terreur qu'il inspire,

ainsi qu'à leur désir de pouvoir et de pillage.

Ils respectent et redoutent les Orcs Noirs, qui leur sont supérieurs, et il n'est pas rare qu'ils servent sous les ordres de capitaines humains, lorsqu'ils ont prouvé leur force et leur cruauté.

C&S, 1st edition



Taille: 5'6", Poids:130dr
armure : 4 (brigandine)
armes : cimeterre, arc
BOD : 15, FAT : 12
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : +2
WDF : x3

ORC d100

STR: 11 BOD: 23
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 10 DB: +0
INT: 09 HP: -100
POW: 09 HF: -
DEX: 11 MOV: 10
APP: 05
BAV: 08
BRA: 11
PIE: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	60	+0	1d8+1+db
arc court	1	55	+0	1d8+1*

* 1/1d6 chance que la flèche soit empoisonnée (POT/10). 1D6 points de dégâts supplémentaires pendant 1d3 tours.

Armour:

brigandine : AP/4 + AP/2 (peau)

Skills:

Esquive 40%, Vigilance 40%.

NB : Les orcs, lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur en plein soleil, subissent une pénalité de -20 % à toutes les compétences basées sur la perception. C'est généralement pour cette raison que les orcs dorment pendant la journée, bien qu'ils n'aient besoin de repos qu'une fois tous les trois jours.

Dans l'obscurité ou dans des tunnels faiblement éclairés, les orcs peuvent voir parfaitement jusqu'à 50' (15 m) et de manière assez nette jusqu'à 100' (30 m).

Wargs

Loups de monte

Grands et puissants, les Wargs ressemblent à un croisement entre une hyène géante et un loup géant, mesurant environ la taille d'un petit cheval. Ils sont recouverts d'une épaisse fourrure allant du blanc au gris argenté, en passant par le brun et le noir. Ils ont une réputation redoutable et on croit qu'ils peuvent briser la colonne vertébrale d'un homme avec leurs puissantes mâchoires. Leur force féroce est égalée par un intellect maléfique et une ruse qu'il ne faut jamais sous-estimer.

Les Wargs sont alliés aux Gobelins et aux Orcs depuis que le Seigneur des Ténèbres a élevé les deux espèces. Ils sont assez grands pour que les guerriers puissent monter sur leur dos, formant ainsi une cavalerie redoutable. De nombreux Wargs vivent côte à côte avec les Gobelins dans leurs cavernes, agissant à la fois comme des « chiens de garde » et des montures. D'autres Wargs, cependant, se trouvent à l'état sauvage et représentent une menace tant pour les Gobelins que pour les Peuples Libres, car ils considèrent tous comme des proies pour se nourrir.

En combat, les Wargs combattent souvent de manière coopérative. Plusieurs Wargs peuvent attaquer la même cible, s'assurant ainsi que la plupart d'entre eux ne seront ni parés ni esquivés. Un ou deux des Wargs les plus grands peuvent aussi tenter de renverser leur cible. Lorsqu'elle tombe au sol, un groupe d'autres Wargs se précipite alors pour la déchiqueter pendant qu'elle est à terre.

C&S, 1st edition



Poids : 320 dr
armure : 2
BOD : 30
Att : +25%
Esq : -25%
5xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 30 BOD: 37
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 22 DB: +2D6
INT: 07 HF: 0
POW: 11 MOV: 12
DEX: 14
BRA: 14

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	75	+0	1d8+db
griffes	2	85	+0	1d6+db
déchirure*	1	80	+0	2d6+db

*Si les deux griffes touchent la cible, le Warg s'accroche et déchire avec ses griffes arrière au round suivant tout en continuant à mordre, obtenant ainsi une attaque gratuite pour sa morsure lors de ce round de combat.

Armour:

peau AP/3

Skills:

Grimper 55%, Esquiver 55%, Se cacher 80%, Sauter 65%, Écouter 75%, Sentir 90%, Repérer 85%, Furtivité 75%, Suivre une piste 85%.

Aide de jeu #1 :

Sire Thalass-Khan
Main au Descharnez
Barad-Ghoul
En cest jor de Ceridwen, en l'an mil sis cens et septante.

A toi, Mareschal Murmand,
Garde du chastel de Morguerrec,

La Conquete s'avance sanz faillir. Nos legions s'assemblent en grant multitude, et briefment les terres dou miejor jor seront mises souz la seignorie de la Main Noire.

Une grant oïe d'assaut passera par les terres foraines, vers occident des mares d'Oersted. A l'ombre de la Forest Primitive, nostre costé sera gardé par le Flum des Anciens et le Flum Noir.

Sargon cherra li premiers.

As-tu trouvé nule trace dou filz de l'Ami des Elfes ? Il est de grant besoing que le Heaume ne soit mie relevé, et que la teste qui le porta gise trenchie aux piez de Nostre Maistre.

Je, qui porte les Désirs dou Ténébreux et acomplis sa Volenté, te mande ses obscurs desseins de puissance.

Aide de jeu #2 :

Sire Thalass-Khan
Main au Descharné
Barad-Ghoul

En cest jor d'Arianrhod, en l'an mil sis cens et septante.

A toi, Mareschal Murmand,
Garde du fort de Morguerrec,

Saches que noz compagnies d'esclaireors et noz escarmuches
encontrent plus forte resistance que nous n'avions cuidié en la
vallée d'Argence. Il te convient de remédier à cest mal avant que
poursieues tes queste et tes rechierches.

Ore que Ringcara chemine à tes costés, il te sera aisé d'abatre cest
chien maudit que Nostre Maistre convoite. Peut estre erre-il
encore parmi les Elfes ; mais ne lais mie les briganz de la Forest
des Brumes hors de ton penser, car ilz nuisent au passage de noz
armées. Nule piste ne doit estre mesprisiée.

Nul droit ne regne en cest monde, fors la force. Que la sombre
pensée de Nostre Maistre t'esclaire et te conduise.

Aide de jeu #3 :

Mareschal Murmand

Fort de Morguerrec

En cest jor de Giamonios, en l'an mil sis cens et septante.

A Toi, Sire Thalass-Khan,

Main au Descharné,

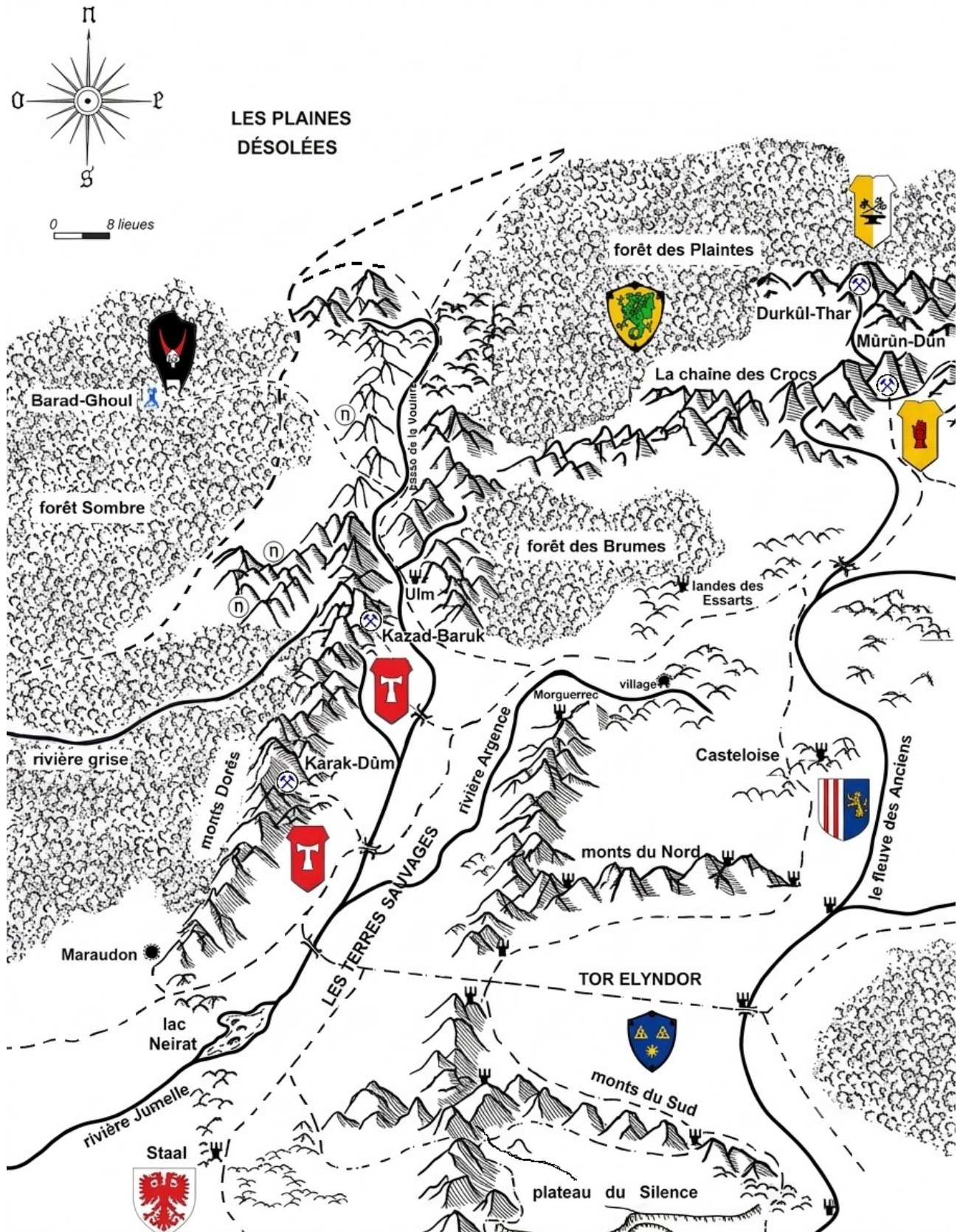
Barad-Ghoul,

Nos euvres approchent de leur parfin. Mes esclaireors ont couru toute la contrée, des bouches de l'Argence jusques aux contrefors de Tor Elyndor. Par cest escrit, je t'envoie les parchemins et les cartes recueillies, ensemble mes desseins pour l'assaut à venir. Ceste lettre te sera baillée de main en main par mon loyal lieutenant Murad, car je me fie peu aux corbins et à leurs perfides croassemens.

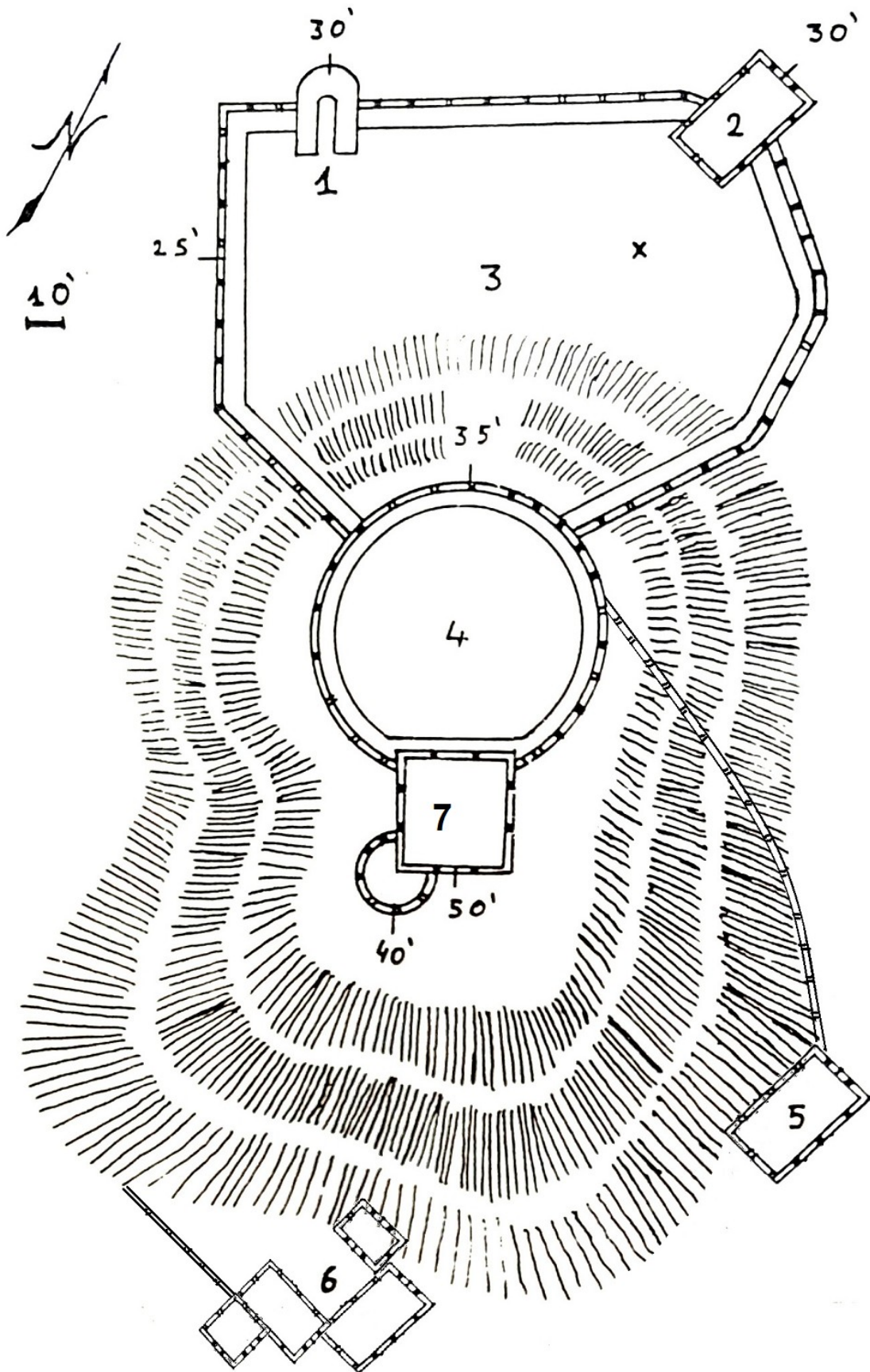
Le Heaume dou Leu demeure encores caché ès ombres et eschappe à toutes mes poursuites. Toutesfoiz, je tiens pour vraye ta sombre certitude touchant ceste horde de briganz. La contrée mesmes porte le nom de Lou Noir de l'Argence, qui semble estre signe et présage. Je me tiens prest à mener moy-mesmes le courroux que requiert ceste besoigne, ore que la reconnoissance est menée à son terme.

Puissent les testes des ennemis de Nostre Seigneur estre bientost amassées en offrande aux piez de Nostre Maistre, et que Sa Volenté triomphe à jamais sur toutes choses.

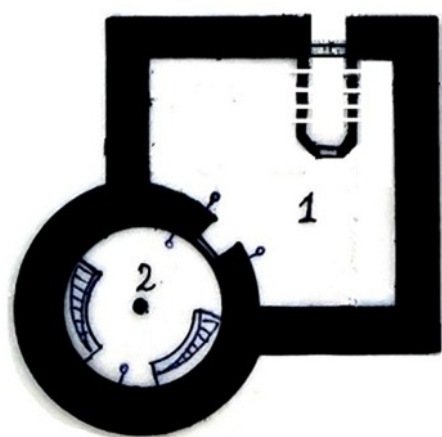
Carte de la région



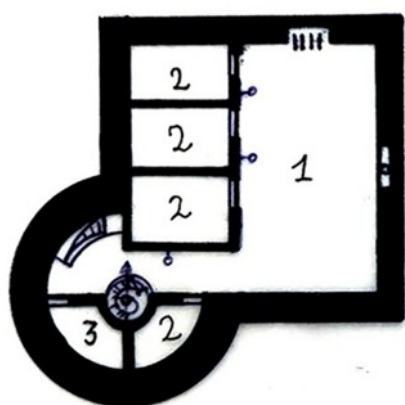
Plan de Morguerrec



Plan du donjon de Morguerrec

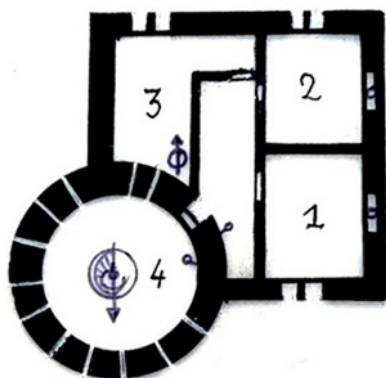


Niv. 1

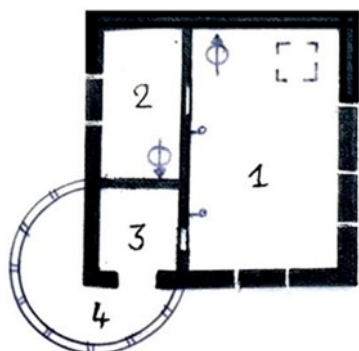


Niv. 2

-  fenêtre
-  cheminée
-  escalier montant
-  escalier descendant
-  torchère
-  meurtrières

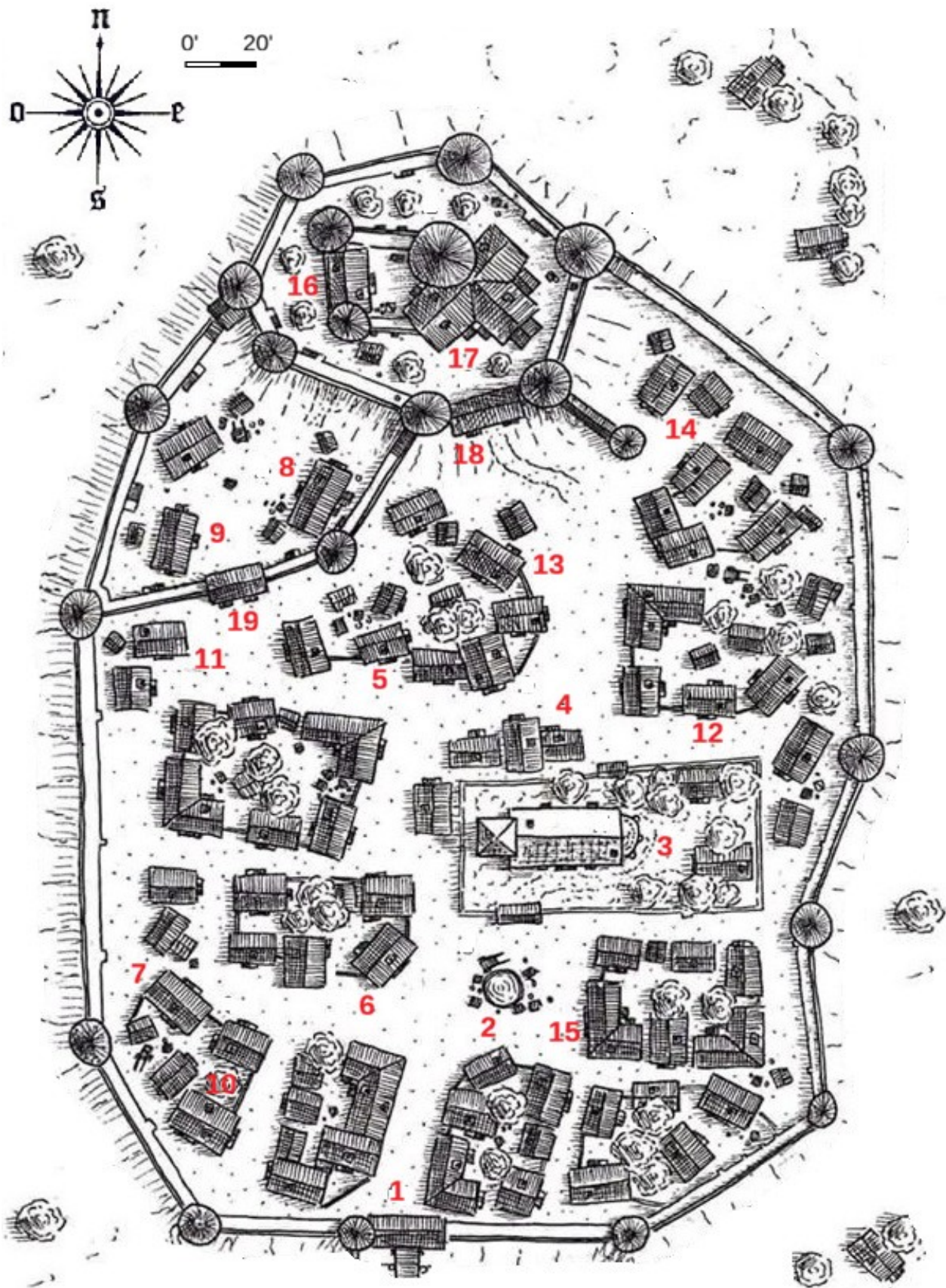


Niv. 3

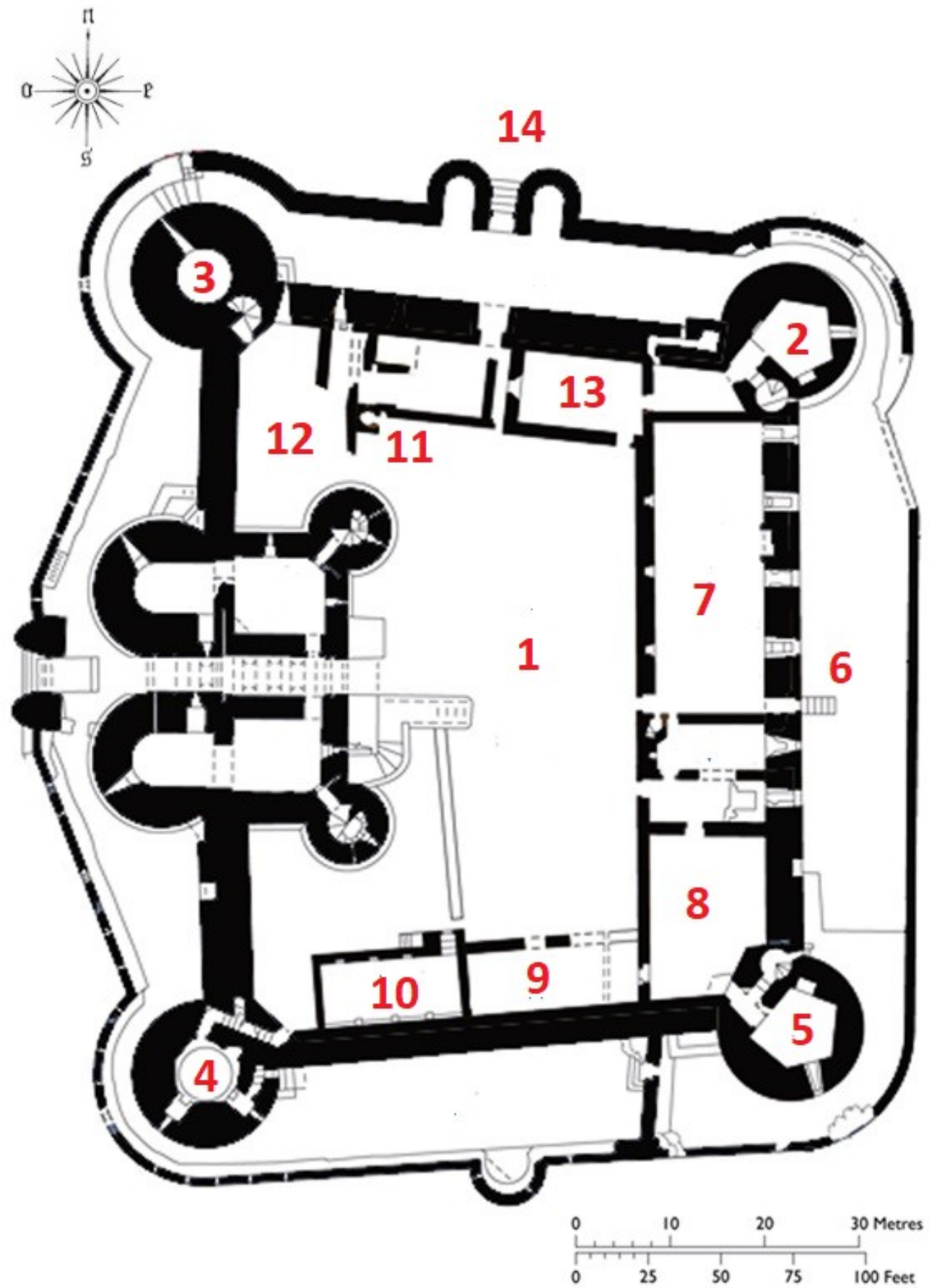


Niv. 4

Plan du village



Plan du fort des Essarts





ŒIL POUR ŒIL

SCÉNARIO OSR

3-5 personnages niveau 6-7



scénario Dominique Laporte
plans Dominique Laporte
couverture Dall-E



© 2001, AMJ



Table des matières

INTRODUCTION.....	4
DES TEMPS DIFFICILES.....	4
FALAISE.....	5
LE CHÂTEAU.....	6
UN SOMBRE TABLEAU.....	7
BIENVENUE DANS "LE PAYS DE LA BÊTE".....	9
VICTIME DE LA BÊTE.....	10
LES FORGES.....	11
LA COMMANDERIE.....	11
MADAME TISSIER.....	16
LA BATTUE.....	19
LE SERMONT.....	20
MISE AU POINT.....	21
LE THÉÂTRE.....	22
RÉSURRECTION.....	27
CASTLERIGG.....	29
L'invocation.....	29
Sauvée de la mort.....	30
ÉPILOGUE.....	31
DRAMATIS PERSONAE.....	32
Sylvia.....	32
Guy de Morangias.....	32
Geneviève de Morangias.....	33
Jean-François de Morangias.....	34
Marianne de Morangias.....	35
Pierre-Jean Laffont.....	35
Henri Sardis.....	36
La Bête.....	37
Anseau Duhamel.....	37
Les mercenaires (x30).....	38
La Fêlure et Blondin.....	39
Les veneurs (x23).....	39
Chien de Chasse (x10).....	40
La Bavarde.....	40
Miles Christi de l'ordre de l'Autel.....	41
Homme d'armes.....	42
Ulrik.....	42
Jerkin.....	43
Aide de jeu #1 :	45
Aide de jeu #2 :	45
Aide de jeu #3 :	45
Aide de jeu #4a :	46
Aide de jeu #4b :	46
Aide de jeu #4c :	46
Aide de jeu #5.....	47
Aide de jeu #6a.....	47
Aide jeu #6b.....	48
Carte de la région.....	49
Plan de Falaise.....	50
Plan du château.....	51

INTRODUCTION

En cette année 1672 du calendrier tribal, les guerres féodales pour la succession au titre de Roi des Terres Extérieures font rage. Profitant de la division des Hommes, le Seigneur des Ténèbres a fait bouger ses troupes. Elles ont pénétré et remonté la passe de la Vouivre pour assiéger et faire tomber la forteresse de Uml avant de se séparer en deux armées.

La première, commandée par le Dévoreur, a continué de descendre dans le sud et rencontre une résistance autant farouche qu'inattendue au château de Staal.

La deuxième, menée par le Décharné, a bifurqué vers l'est, traversant les Confins en semant la mort et le Chaos contre tous les seigneurs et bannerets qui ne se soumettent pas. Le moment est venu où les masques tombent et où tous doivent choisir un camp : celui des peuples Libres ou du peuple de Lugh.

La chronologie suivante devrait aider le MJ à mieux appréhender la succession des événements qui surviendront pendant l'aventure :

Chronologie

date	événement
-2 ans	Guerres féodales.
-2 ans	Arrivée de Sardis à Falaise.
-2 ans	Évènements de Hautes-Fanges*.
-1 an	Arrivée d'Ulrik à Falaise.
-1 an	Invocation de la Bête.
-3 mois	Chute de Uml.
-2 mois	Arrivée de Sylvia à falaise.
Jour J	Arrivée des PJ à Falaise.
J+1	Entretien avec le comte.
J+2	La battue.
J+3	Incident à la messe.
J+3	Duhamel est remercié.
J+3	Évènements à l'ancien théâtre.
J+5	Le sacrifice de Castlerigg.
J+6	Le comte est renversé.
+1 mois	Arrivée des troupes du Décharné.

* voir module « La mort noire ».

DES TEMPS DIFFICILES

Devant les menaces incessantes, il existe encore de rares et fragiles havres de paix relative. C'est le cas du comté de Morangias, où les aventuriers sont arrivés la veille au château de Falaise. Le comte Guy de Morangias est le vassal de la duchesse blanche (NdIA : veuve) Morwen de Casteloise.

Le fief est situé à une trentaine de lieues (120 km) à l'ouest du fort de Casteloise. Les troupes du Décharné n'ont pas encore envahi la région mais chacun garde cette funeste éventualité en tête.

Le comté se partage entre plaines céréalières et vallées sauvages, créant des économies et des modes de vie très distincts :

- Au nord et à l'est, c'est une immense plaine ouverte et fertile. C'est le domaine des grands champs de céréales (le blé, l'orge) cultivés selon un système d'assolement. La forêt recule sous la hache des paysans encouragés par les seigneurs. Le paysage est parsemé de gros villages agricoles et de riches domaines seigneuriaux.
- Au Sud et à l'Ouest, ce sont les prémices des Monts du Nord. Le sol change brutalement pour devenir granitique et schisteux. Le relief s'élève, devient abrupt et accidenté. C'est une région beaucoup plus sauvage, couverte de denses forêts. On y cultive peu de céréales, mais on y élève le bétail. Les rivières au débit rapide coupent les vallées profondes.

Dans l'auberge où ils sont réunis pour la soirée, tous les clients de l'endroit boivent leur choppe de façon silencieuse, le regard sombre et distant. Seules quelques paroles à mi voix sont échangées. Si on tend l'oreille, la teneur des propos est sombre et alarmiste mais étrangement pas du fait de la guerre.

Il se dit qu'une bête est apparue sur les terres du comté. Depuis bientôt une année, elle y a élu domicile et le bruit court qu'elle est immortelle. Certains commencent à croire que personne ne peut espérer la vaincre. Attaque après attaque, la région s'enfonce de plus en plus profondément dans les ténèbres. Les rares survivants disent qu'elle ressemble à un loup noir gigantesque, d'autres disent que

c'est un lion des cavernes venu des Monts du Nord. Elle reste insaisissable et déjoue tous les pièges de façon presque surnaturelle, comme douée d'une intelligence humaine.

Le comte de Morangias, ne voulant pas démunir ses forces, a engagé des mercenaires mais leurs actions se sont avérées, jusqu'ici, inefficaces. Voire pire, car leur violence se reporte assez régulièrement sur la population et un ressentiment profond commence à s'exprimer ouvertement. Des voix osent même évoquer la légitimité d'un suzerain incapable de protéger ses vassaux.

Dans ce contexte, le seigneur serait heureux de trouver un moyen ou une personne capable de le débarrasser rapidement et une fois pour toute de cette menace qui plane et frappe régulièrement ses gens.

Note pour le MJ : Ces informations ne devraient pas laisser les aventuriers indifférents. S'ils ne se connaissent pas encore, ils se retrouveront réunis au château pour solliciter une rencontre avec le comte. Évidemment, le comte Guy de Morangias promet une généreuse récompense à quiconque mettra fin aux ravages de la Bête.

D'autres conversations étouffées permettront également de connaître certaines rumeurs qui circulent. Vous pouvez donner une rumeur à chaque joueur comme information de départ sur la table ci-dessous.

Les fausses rumeurs sont indiquées par un « F » après leur numéro.

Vous pouvez ajouter autant de fausses rumeurs que vous le souhaitez, mais il n'est pas recommandé d'augmenter la quantité d'informations véridiques.

Table des rumeurs

3d6	rumeur	V/F
03	La Bête est un loup-garou.	V
04-	La Bête a été envoyée par le Dieu	F
05	Invisible des chrétiens pour les punir.	
06-	La Bête ne tue que les chrétiens.	V
07		
08	La cartomancienne de chez Mme Tissier connaît la vérité sur la Bête.	F
09	Les mercenaires ne recherchent pas vraiment la Bête.	F
10-	Mme Tissier a une nouvelle	V

11 prostitué de luxe qui tire les cartes.

12- L'apparition de la Bête a augmenté V
13 le nombre de nouveaux chrétiens.

14- La diseuse de bonne aventure F
15 chez Mme Tissier peut prédire qui sera la prochaine victime de la Bête.

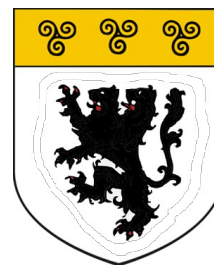
16 La Bête n'attaquent pas à ceux qui F
assistent aux sermons du curé.

17 Les miles Christi venus de Ulm F
portent sur eux la malédiction de la Bête.

18 La Bête fait partie d'un plan plus V
vaste, échafaudé par les suppôts de Lugh.

FALAISE

Le bourg castral compte environ 3 000 habitants et est entouré d'une enceinte de 25 à 30 pieds (7 à 9 m) de hauteur, qui s'étend désormais sur un périmètre de près de 600 yards (600 m) en forme de fuseau, épousant parfaitement la crête du plateau rocheux. Si le mur fait 30' de haut depuis l'intérieur, la pente naturelle du fossé extérieur ou de la falaise donne l'impression d'une muraille de 45' à 65' (14 à 20 m) de haut pour un assaillant situé en contrebas.



Des tours semi-circulaires (ou en fer à cheval), intégrées tout au long de la courtine, s'élèvent un peu plus haut que le mur et permettent de faire du tir de flanquement : les archers positionnés dans les tours peuvent tirer parallèlement à la muraille pour éliminer les ennemis qui tenteraient d'approcher des échelles ou des béliers au pied du mur, supprimant ainsi les angles morts.

Au sommet de ces 30' de muraille, le système défensif est entièrement maçonné par un chemin de ronde en pierre qui permet aux soldats de circuler rapidement tout autour de la forteresse. Ce chemin est protégé par un parapet doté de créneaux (pour tirer) et de merlons (les blocs de pierre pour se cacher). Les archers bénéficient également d'archères (de longues fentes verticales percées dans la pierre) qui leur permettent de viser les assaillants tout en restant presque totalement

invisibles et protégés.

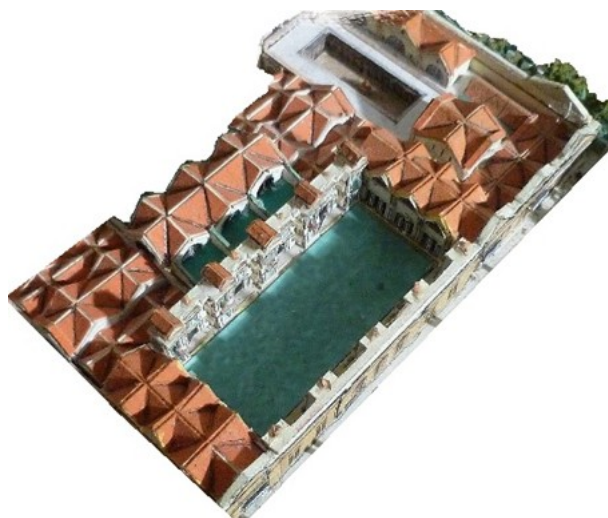
On pénètre dans l'enceinte par des portes encadrées de puissantes tours jumelles, équipées de herses, d'assommoirs (des ouvertures au plafond pour jeter des projectiles) et de ponts-levis enjambant de larges fossés creusés à même le plateau de grès.

Les quatre portes correspondent aux grands axes de circulation :

- Portes est-ouest : c'est la route de Casteloise à Tor Elyndor par le col de l'Aiguille. Elle voit passer les marchands qui transportent le blé de la plaine vers la cour elfique ou la maison naine de Karak-Dûm, et les peaux pour les tanneries de Falaise.
- Portes nord-sud : Falaise se trouve précisément au carrefour des routes menant vers les marches des Confins au nord et vers le domaine du duc de Sargon au sud.

Les rues étroites montent en lacets jusqu'au château. Les maisons à pans de bois se serrent les unes contre les autres. Les odeurs de cuir, de fumée et de céréales dominant, tandis que les soldats croisent les marchands venus des quatre routes du comté.

La ville possède également des thermes et un ancien théâtre en dehors des murs, maintenant inusité, qui datent de l'époque du roi Aurelius.



LE CHÂTEAU

Le château tire sa force de sa géographie. Il est solidement installé à l'extrémité d'un éperon rocheux (la

fameuse « falaise ») qui domine la vallée de la Lorcière. Sur trois côtés, des falaises abruptes forment une défense naturelle formidable, rendant le site presque imprenable par surprise.

Le grand donjon

Le Grand Donjon culmine à 65' (20 m) de haut et constitue le cœur du pouvoir comtal. C'est un véritable palais-forteresse doté de fenêtres géminées (doubles), d'une grande salle de réception et de latrines privées.

Le rez-de-chaussée sert de cellier, de réserve pour les vivres et d'espace pour les gardes.

À l'étage se trouve la grande salle d'apparat (logis vicomtal) où le comte Guy de Morangias rend la justice, reçoit ses vassaux et tient ses conseils de guerre. Les vastes cheminées, les tapisseries représentant les anciens seigneurs de Morangias et les longues tables de chêne rappellent la richesse passée du comté, même si l'inquiétude qui règne désormais assombrit toutes les réceptions.

Le Petit Donjon

Le Petit Donjon abrite les appartements privés de la famille comtale. Plus confortable et moins solennel que le Grand Donjon, il offre un contraste saisissant entre le faste de certaines pièces et le silence pesant qui règne dans les couloirs. Les domestiques parlent à voix basse et évitent soigneusement d'évoquer les tensions qui divisent désormais la famille.

La Tour des Nains

La Tour des Nains est la plus impressionnante des défenses du château. C'est une imposante tour circulaire de 110' (33 m) de haut. Ses murs, exceptionnellement épais, mesurent plus de 13' (4 m) d'épaisseur et ont été bâtis trois siècles auparavant par des maîtres maçons nains, lors de l'alliance conclue entre Karak-Dûm et les premiers seigneurs de Morangias. Elle est conçue pour résister aux tirs de catapulte et au travail de sape des mineurs. Elle est séparée des autres donjons par un fossé intérieur et reliée au reste du complexe par un pont-levis, servant de dernier refuge en cas d'invasion.

Plan du donjon (voir annexe) :

1. Porte d'entrée.
2. Escalier supérieur.
3. Escalier inférieur.

4. Puits.
5. Escalier du petit donjon.
6. Escalier de la Tour des Nains.
7. Escalier de la crypte.
8. Escalier inférieur de la tour des Nains.
9. Escalier supérieur.

L'enceinte

Une courtine en pierre entoure la haute-cour ainsi qu'une très vaste basse-cour. Les murailles sont flanquées à intervalles réguliers de tours de défense semi-circulaires. Elles permettent aux archers et aux arbalétriers de tirer sur les flancs des assaillants. Tout, dans l'architecture de Falaise, rappelle que le château fut conçu pour résister à un long siège.

La basse-cour

La basse cour est un véritable village fortifié et bruyant. Du lever au coucher du soleil, elle résonne du bruit des marteaux des forgerons, des hennissements des chevaux, des ordres des sergents et des cris des charretiers.

Pourtant, cette activité permanente ne parvient plus à masquer l'inquiétude qui s'est emparée des lieux. Les soldats parlent peu de la Bête mais vérifient deux fois leurs armes avant chaque patrouille. Les serviteurs ferment les volets avant la tombée de la nuit et personne ne s'attarde dans la cour après le coucher du soleil.

Les bâtiments sont construits avec des murs de pierre et des toits de tuiles ou d'ardoises. On y trouve des écuries pour les chevaux de guerre, des forges pour réparer les armes et ferrer les bêtes, d'immenses granges pour stocker le grain et soutenir un long siège, des cuisines, des logements pour la garnison militaire, des armureries stockant des milliers de flèches, des carreaux d'arbalète, et des engins de siège démontés.

Une citerne d'eau et des puits profonds sont aménagés directement dans la roche pour garantir l'autonomie de la garnison en eau potable.

Une commanderie de l'ordre de l'Autel occupe également une partie de la basse-cour. Les *miles Christi* y accueillent les rares pèlerins de passage et ont établi un hôpital où sont soignés les victimes de la Bête ayant miraculeusement échappé à la mort.

Récemment, la commanderie a également recueilli les trois seuls survivants de la commanderie de Ulm, tombée face aux hordes sanguinaires du Décharné.

Leur chapelain, Henri Sardis, est considéré comme un homme pieux et dévoué. Ses sermons sur la peur, le péché et la rédemption attirent chaque semaine une foule toujours plus nombreuse, venue chercher réconfort et protection divine.

Plan du château (voir annexe) :

1. Grand donjon
2. Petit Donjon
3. Tour des Nains
4. Garnison
5. Granges
6. Forges
7. Écuries
8. Armurerie
9. Commanderie Autelière
10. Entrée
11. Four à pain
- X. Passage secret de la chapelle



UN SOMBRE TABLEAU

Les personnages qui voudront solliciter une entrevue avec le comte devront se présenter à l'entrée du château (#10) et annoncer leur intention (ie : le sujet de leur entrevue). Un sergent les accompagnera ensuite jusqu'au châtelet du donjon où ils seront pris en charge par un chevalier, capitaine de la haute cour. Le chevalier les accompagnera à son tour jusqu'à l'entrée du grand donjon (#1) où ils devront attendre, sous la surveillance des trois gardes de la porte d'entrée, le bon vouloir du duc.

Avant de repartir, le capitaine de la haute cour

préviendra entre temps le capitaine du grand donjon qui ira porter la demande des aventuriers auprès de son suzerain.

Le groupe devra attendre une vingtaine de minutes avant d'être reçu. Ils devront laisser toutes leurs armes et armures à l'entrée avant que le capitaine du grand donjon et quatre hommes d'armes les accompagnent jusqu'au logis vicomtal. Les hommes d'armes resteront à l'extérieur de la salle alors que le capitaine entrera pour présenter les nouveaux venus avant de se placer de côté, près des lourdes portes en bois qui ont été refermées.

La grande salle est baignée d'une lumière froide qui pénètre par de hautes baies géminées (fenêtres doubles séparées par une colonnette). Dans l'épaisseur des murs, qui font près de 10' (3 m) d'épaisseur, des coussièges (bancs en pierre intégrés) permettent de s'asseoir près de la lumière. Les murs de pierre sont recouverts d'un enduit à la chaux peint de motifs géométriques et de faux joints rouges. Au fond de la salle, légèrement surélevé, Guy de Morangias siège sur le dais comtal (trône). Ce dernier est surmonté par les armoiries de la mesnie de Morangias (d'argent au lion bicéphale rampant de sable armé et lampassé de gueules au chef d'or chargé de trois Triskèles de sable). Il est accompagné par son fils et par un autre homme (le bailli). S'ils ne portent pas d'armures, ils ceignent tous leurs épées, signent de leur rang.

À part une grande table, située devant une imposante cheminée, et sur laquelle des feuillets de parchemin ont été étalés, la salle est vide.

Après les formules de politesse d'usage, Jean-François entrera directement dans le vif du sujet en posant des questions pendant que le comte écoutera attentivement :

1. leurs noms
2. leurs mesnies
3. leurs professions
4. pourquoi ils s'estiment plus qualifiés que le capitaine Duhamel pour résoudre le problème

Si ils ont été convaincants, Guy de Morangias désignera la table d'une voix basse mais assurée :

Voici les rapports du bailli. Tout est consigné ici, avec la liste des noms, des âges et des

lieux. Depuis presque un an, nous en sommes à plus de soixante morts.

Au début, les attaques étaient espacées, presque désordonnées. Mais depuis trois mois, cela devient une effroyable routine.

La plupart des victimes ne sont pas dévorées. La Bête tue, mutile, emporte parfois une tête ou un membre comme un trophée, mais elle laisse la chair intacte.

Certains parlent d'un loup-garou, d'un châtimement de Dieu... Quoi qu'il en soit, il faut que cela cesse... et rapidement. Vous serez récompensés à la juste mesure de vos résultats.

Le comte ne leur accordera ni hommes, ni matériel, ni moyens financiers. Il estime avoir déjà suffisamment investi dans une compagnie de mercenaires.

Par contre, avant de quitter la pièce, il les autorise à consulter les documents sur place et demandera un rapport quotidien de leurs avancées.

L'étude des divers documents prendra 1d3 heure. Donnez aux joueurs la carte de la région (annexe) ; les croix rouge indiquent les lieux des attaques.

Pour les personnages qui savent lire, voici les informations qu'ils peuvent extraire des parchemins :

- La Bête ne frappe pas au hasard. Elle choisit des cibles bien précises : des bergères, des enfants, des femmes isolées. Jamais d'hommes faits, jamais de groupes armés. Un loup affamé s'en prendrait aux bêtes des troupeaux avant d'attaquer l'homme. Le bétail est une proie bien plus facile.
- Elle ne chasse pas pour se nourrir. Elle chasse pour le plaisir d'égorger.
- La main de l'homme est trop visible derrière cette régularité. Il ne s'agit pas d'un monstre des bois mais plutôt d'un berger de l'enfer.

Jet d'idée :

En reportant les lieux des attaques sur la carte, un détail saute aux yeux : tous les meurtres semblent dessiner un cercle autour de Falaise. Aucun n'a été commis à plus d'une heure de marche du château.

Note pour le MJ : ce n'est pas indiqué dans

les documents, mais si les PJ cherchent un point commun à toutes les victimes, ils découvriront qu'elles sont toutes de confession catholique. La plupart fréquentait l'église de Falaise, la seule qui existe dans la région, et qui se trouve dans la commanderie. Pour cela, ils devront se rendre sur place et discuter avec les familles endeuillées.

Alors que la journée approche de sexte (NdlA : environ midi), le bailli fera irruption dans la pièce et informera le groupe qu'une nouvelle victime a été découverte tôt ce matin dans la clairière des Trois-Sources située près du village du même nom à environ une lieue d'ici à l'ouest en remontant la Lorcière. Il semblerait qu'il y ai eu un survivant, une jeune enfant, qui a été transportée à l'hôpital de l'ordre militaire de l'Autel.

BIENVENUE DANS "LE PAYS DE LA BÊTE"

Si les personnages décident de se rendre sur les lieux de la dernière attaque de la Bête, ils devront traverser le bourg jusqu'à la porte Nord.

Visiblement, la nouvelle de la dernière attaque s'est répandue comme une traînée de poudre et les rumeurs vont bon train. Les roturiers parlent entre eux à voix basses, des regards en biais sont lancés à gauche et à droite. Les gens s'écartent vivement à l'approche de la garde et lui lance des regards pleins de sous entendus après son passage.

Jet d'écoute :

Les paroles à l'égard du comte sont peu amènes. On évoque son incurie et le souhait de le voir remplacer par son fils.

Il est très facile de trouver sa route pour le village des Trois-Sources. Le trajet dure environ 1h à pied.

Alors qu'ils sont presque arrivés, des éclats de voix et des rires gras retentissent au détour de la route,

Au milieu du chemin de terre, six soldats encerclent une charrette branlante. Un vieil homme à la barbe broussailleuse, le visage marqué par les ans et la rancœur, tente vainement de protéger une jeune femme acculée contre la roue en bois. Ses cheveux, d'un roux sombre et indomptable, évoquent la fourrure d'un renard ; ils tombent en mèches

emmêlées autour d'un visage aux traits aigus. Ses yeux sont deux billes d'un vert d'eau, profonds et changeants, qui vont et viennent avec l'intensité méfiante d'un prédateur aux aguets. Elle porte des hardes d'homme, des jupes de grosse toile grossièrement coupées et des corsages de cuir bouilli sentant à la fois l'odeur du feu de bois et de la terre humide.

Un des homme d'armes agrippe le bras de la fille, tout en ricanant, avant de lancer :

Laisse-la donc, le vieux ! Elle est bien trop jolie pour un vieux loup de ton espèce. On va juste lui apprendre les bonnes manières de la compagnie Blanche.

La femme crache alors au visage du soldat, déclenchant un juron et une gifle qui la projette dans la boue. Le vieil homme tente de s'interposer avec son bâton, mais un crochet au menton l'envoie à terre à son tour.

Alors que les aventuriers s'approchent, les soldats se retournent, la main sur la garde de leur épée, mécontents de l'interruption.

Si ceux-ci demandent ce qu'il se passe, le vieil homme gémit, la bouche en sang, disant que ses agresseurs refusent de payer pour les soins apportés à leurs chevaux.

Ces derniers démentiront en prétendant que la femme est une sorcière, puis ils diront aux personnages de passer leur chemin et de ne pas se mêler de leurs affaires.

Jet d'observation :

Six chevaux paissent à l'écart. Un bouclier, accroché à la selle de l'un d'eux, porte des armoiries d'argent, au chevron de sable, chargé de trois croissant de lune du champ.

Jet d'héraldique :

Ce sont les armes de la compagnie Blanche. La compagnie de mercenaires engagée par le comte.

Si ils refusent d'obtempérer, les six hommes n'entendront raison que par un rapport de force. Ils briseront le combat s'ils sont trop grièvement blessés et ne se battront jamais jusqu'à la mort pour une simple ribaude.

Si elle a été secourue, la femme se redressera seule, essuyant la boue de son visage d'un revers de manche. Elle ne dira pas un mot de remerciement tout en les fixant quelques secondes d'un regard insondable.

Note pour le MJ : la Bavarde a effectivement

soigné les chevaux de ces six soudards mais, au dernier moment, ils ont décidé d'économiser leur argent à la fois sur les soins et sur les services d'une prostituée.

En repartant, les aventuriers seront apostrophés par l'un des mercenaires :

Bienvenue dans le pays de la Bête.

VICTIME DE LA BÊTE

En arrivant dans la clairière des Trois-Sources, les aventuriers peuvent s'apercevoir que la terre a été piétinée et labourée par les sabots des chevaux et les lourdes bottes des mercenaires. Au centre de ce chaos de boue, un cercle de soldats se tient immobile, maintenant à distance une poignée de paysans silencieux, les visages défaits par l'effroi.

En retrait, le corps dévêtu d'une jeune paysanne, à demi immergé dans un petit étang, n'est plus qu'un canevas de chairs violacées et lacérées. Mais le plus terrifiant réside dans ses entailles fraîches, nettes et chirurgicales, qui balafrant le torse de la malheureuse. Des cristaux d'une poudre blanchâtre brillaient au fond des chairs ouvertes.

En approchant, l'odeur qui se dégage du cadavre est un mélange de pourriture avancée et de vapeurs chimiques âcres qui piquent les yeux et prennent à la gorge. Des cadavres de corbeaux sont étalés près de la femme.



Jet d'observation :

Des pièges à loups sont dissimulés dans la mare autour de la victime.

Une voix forte et fatiguée se fait entendre derrière les personnages, celle du capitaine Duhamel qui s'approche. Ses yeux cernés témoignent de nuits sans sommeil passées à traquer un ennemi invisible. Il désigne les cristaux du bout de sa botte.

De l'arsenic. Une forte dose. Assez pour terrasser une meute de loups. Le cadavre a été piégé au cas où la Bête reviendrait pour

dévoré ce qu'elle a laissé. Tous les moyens sont bons. On m'a engagé ici ramener une tête, pas pour faire de la poésie. Jusqu'ici, elle s'est montrée plus fine que nous mais j'ai trente hommes sous mes ordres, et je retournerai chaque pierre du comté s'il le faut.

Il se présentera ensuite et viendra s'enquérir de l'identité des nouveaux venus. À l'annonce de leur mission, Duhamel aura une réaction de méfiance. Il ne voit pas ce que le petit groupe pourra faire de plus ou de mieux. Toutefois, il laissera les personnages observer la scène du crime s'ils le souhaitent.

Jet d'observation :

1. L'espacement des crocs est trop large pour un loup ordinaire.
2. Le pied gauche de la victime est manquant comme s'il avait été pris comme trophée.
3. La profondeur des traces dans la boue séchée est disproportionnée, bien plus profondément qu'un loup de cent livres. Les empreintes sont trop larges, les griffes trop longues et la disposition des coussinets ne ressemble à aucun loup connu des chasseurs.

Personne n'a vu l'attaque. Les proches de la victime sont incapables de répondre aux questions tant leur terreur est grande. Les rumeurs des habitants parlent d'un monstre surgi de l'enfer, d'une ombre géante ou d'un châtiment divin. Duhamel et ses hommes ont été les premiers soldats sur place. Le capitaine n'a pu que constater la régularité et la sauvagerie des massacres.

Alors que les aventuriers inspectent les lieux ou interrogent les parents de la victime, ils verront apparaître les six soudards rencontrés sur le chemin. À ce moment, le vieil homme avec qui ils parlent les désignera du menton, en disant d'une voix tremblotante que ces hommes ont emmenés leur petite fille à la commanderie de Falaise pour qu'elle y soit soignée. Malheureusement, pour sa mère, il est bien trop tard.

Si les aventuriers se sont opposés aux mercenaires, ceux-ci leur adresseront des regards chargés de haine avant d'aller rejoindre leurs camarades pour leur parler. Dans le cas contraire, ils arborent une mine fort joyeuse et plaisanteront bruyamment comme si rien ne s'était passé.

Si on lui fait la remarque, le capitaine Duhamel répondra qu'il sait que ses hommes boivent trop, qu'ils se comportent comme des brutes et qu'ils terrorisent les paysans. Mais ce sont des mercenaires engagés pour tuer une Bête, pas pour gagner un concours de bonnes manières. Par ailleurs, il ne se plaindra pas que ses hommes aient été rossés. Après tout, c'est le métier qui rentre.

Note pour le MJ : si les PJ partagent leurs observations avec Duhamel, il les considérera rapidement comme des alliés plutôt que comme des concurrents et il sera prêt à leur apporter son aide. Il est conscient que la situation s'enlise et que s'il n'obtient pas rapidement des résultats, sa compagnie risque d'en pâtir.

LES FORGES

La présence de forges est essentielle, notamment pour entretenir le matériel militaire (armes, armures, ferrures des chevaux, pièces d'artillerie, outils de siège). Le martèlement rythmique du fer sur l'enclume, le bruit de soufflet et le sifflement caractéristique du fer incandescent plongé dans l'eau froide animent la haute cour.

Par les double portes ouvertes, on distingue aisément la lueur rougeoyante du foyer, les étincelles jaillissant sous les coups de marteau et la suie déposée sur les pierres.

La pièce est très vaste. Les soufflets en cuir et en bois, manœuvrés à la main ou au pied par des apprentis, injectent de l'air en continu au cœur du foyer pour maintenir la combustion.

Une enclume à corne en fer forgé, encastrée sur un massif billot en tronc de chêne pour absorber la force des coups de masse, trône au centre de l'atelier.

Sur le côté, une auge en pierre remplie d'eau additionnée de saumure, sert de bac de trempe et permet de tremper rapidement l'acier chauffé pour lui donner sa dureté.

Le forgeron et son équipe ne chôment pas. Ils travaillent sur l'équipement militaire (la réparation et assemblage des cottes de mailles, la forgerie et affûtage des fers de lance, carreaux d'arbalète, pointes de flèches et épées et la réparation des armures, des bossages de boucliers en bois et ferrures des selles ainsi que sur la maréchalerie (le ferrage des destriers de la garnison et des chevaux de trait acheminant les matériaux).

Les aventuriers chercheront peut-être à parler avec Bertrand, le maître forgeron, pour obtenir des armes en argent s'ils se doutent avoir affaire à un Loup garou.

Bertrand leur avouera que fabriquer des épées en argent est hors de sa portée, il n'est ni elfe, ni nain. Toutefois il est capable de fabriquer dans la demi-journée des pointes de flèche ou de carreau à condition de lui fournir la matière première (l'argent).

En discutant avec lui, le forgeron pourra donner quelques conseils :

1. L'adresse d'un joaillier dans le quartier des artisans (#5 sur la plan de Falaise) qui pourra leur fournir de l'argent métallique.
2. Henri Sardis pourra bénir les pointes en argent. C'est le curé de la commanderie (#9). Il paraît que les prières sont efficaces contre les forces du Mal.
3. La diseuse de bonne aventure chez Mme Tissier (#4 sur le plan de Falaise) qui tire les cartes. Sait-on jamais.

LA COMMANDERIE

Cette petite commanderie n'a rien d'un bastion

inexpugnable. Elle occupe le centre de la basse-cour, face aux forges aux écuries. Sans être austère, elle contraste avec le reste du château par son calme et sa sobriété. Les murs, bâtis en pierre calcaire, sont presque dépourvus d'ornements et seule un discret calice gravée au-dessus du portail, pigmenté de rouge, rappelle la vocation des lieux. C'est presque un lieu monastique, où règnent le silence et la discipline.



Le bâtiment principal regroupe les espaces de vie de la communauté. On y trouve les écuries, le réfectoire où les frères prennent leurs repas en silence, les dortoirs et les pièces destinées aux frères convers qui assurent l'entretien de la commanderie et les soins apportés aux malades.

Adossée au corps principal, une tour carrée abrite la salle capitulaire, où le commandeur réunit quotidiennement les frères pour la

lecture de la règle, la répartition des tâches et les décisions importantes. Les appartements du commandeur et du chapelain, Henri Sardis, occupent le dernier niveau de la tour.

Selon la tradition de l'ordre, l'hôpital accueillent les voyageurs malades et les rares victimes de la Bête ayant survécu à leurs blessures. Malgré les soins prodigués par les frères, beaucoup demeurent profondément marqués par ce qu'ils prétendent avoir vu.

La chapelle est le lieu le plus singulier de la commanderie. Entièrement construite sous terre, elle évoque davantage une crypte qu'une église.

Effectifs :

- 1 commandeur (Gérault de Madic).
- 7 frères chevaliers (dont 3 récemment arrivés depuis la chute de la forteresse d'Ulm).
- 2 frères sergents.
- 6 frères convers, chargés des travaux quotidiens et de l'hôpital.

Chapelle souterraine

Une nef unique conduit à un chœur semi-circulaire voûté, faiblement éclairé par quelques lampes à huile. Les murs nus, la fraîcheur permanente et le silence qui y règne invitent davantage au recueillement qu'à la contemplation. La pièce est totalement vide et peu accueillir jusqu'à 200 personnes. Lors des services religieux, les fidèles se tiennent debout où s'agenouillent directement sur la pierre pour prier.

Un autel en pierre massif, sur lequel sont posés une crucifix en bois et un Tabernacle (le coffret abritant le ciboire qui contient les hosties consacrées), occupe une grande partie du chœur. Il pivote sur sa base à condition de cumuler 50 points de FOR et dévoile un escalier en pierre de manufacture très différente de celle de la commanderie (un nain reconnaîtra le travail de son peuple). Cet escalier à 45° s'enfonce sur 30' (10 m) et débouche sur un couloir parfaitement rectiligne de 7' x 7' (2,10 x 2,10 m) qui descend en pente douce régulière vers le sud pendant 40 yds (40 m) avant de se terminer sur un mur sur lequel est gravé, à mi hauteur d'homme, un texte en Cirth (système d'écriture runique Nain).

Donner aux joueurs l'aide de jeu #3.

Donner, aux personnages des joueurs qui savent lire le Cirth, la traduction suivante :

*Moi Throngor ai construit ce passage
qu'il te mène vers le salut*

Note pour le MJ : Ce cul de sac est en fait une porte. La serrure de cette porte est caché dans le caractère **Λ** du premier mot et s'ouvre à l'aide de la clef trouvée dans les appartements du commandeur de la commanderie (#9).

Les moines soldats assistent quotidiennement à une messe privée. Toutefois, la commanderie ouvre ses portes le dimanche pour que les croyants viennent communier. Leur nombre, initialement d'une centaine de personnes, a augmenté régulièrement depuis plusieurs mois jusqu'à remplir presque entièrement la chapelle.

Les offices célébrés par Henri Sardis y prennent une gravité particulière, renforçant chez les fidèles l'impression que les ténèbres gagnent peu à peu le monde. Le curé présente la Bête non pas comme un animal sauvage ou une créature matérielle, mais comme un instrument de la colère divine, envoyé par Dieu pour punir la population de ses péchés et châtier un monde qui s'égare.

Si les PJ assistent à l'office dominicale, ils entendront Sardis accuser à mi-voix le comte de décadence morale et de tolérer l'impiété. La Bête est un avertissement direct adressé au suzerain.

Note pour le MJ : Seuls les croyants baptisés sont autorisés à accéder à la chapelle et à célébrer l'Eucharistie. Si des païens sont pris en flagrant délit, cela sera considéré comme la profanation volontaire d'un lieu consacré. Les miles Christi rassembleront les fautifs dans la réserve (#1). Ils seront aussitôt jugés par le commandeur, reconnus coupables dans la foulée et recevront immédiatement dix coups de fouet avant d'être expulsés de la commanderie.

En territoire chrétien, la justice ecclésiastique se substitue à la justice seigneuriale pour les affaires relevant de la foi. Les PJ ne pourront pas invoquer la protection de Guy de Morangias. S'ils tentent de s'échapper ou refusent de se soumettre à leur jugement, le commandeur ira se plaindre auprès du comte.

En revanche, toute résistance armée, tentative de fuite ou violence contre un frère de l'Ordre sera assimilée à un sacrilège et pourra être punie de mort.

Rdc

1. Réserves.

Elles abritent les barriques de vin, de cidre, les salaisons et l'huile ainsi que des sacs de blé.

C'est aussi l'entrée principale de la commanderie. Quand elle est ouverte, il y a toujours un chevalier de garde reconnaissable instantanément au manteau blanc de son ordre, porté sur son haubert, qui abhorre un calice de gueules.

Quand la porte est close, il suffit de frapper suffisamment fort pour qu'un miles christi ou un frère convers vienne ouvrir.

2. Réfectoire.

C'est une pièce vaste, sobre et dépouillée. Les tables en bois sont disposées en « U », le long des murs. Les frères s'asseyent d'un seul côté de la table, le dos au mur, afin d'avoir une vue claire sur la pièce et par mesure de sécurité.

3. Cuisine.

La cuisine est un espace de travail sombre, enfumé et robuste. Le foyer est assez vaste pour y suspendre plusieurs grandes chaudrons en fonte via des crémaillères, et pour y faire tourner des broches à rôtir. On y trouve également le dressoir (table en bois massif) pour découper les carcasses et éplucher les légumes, ainsi qu'une pierre d'évacuation menant les eaux usées vers l'extérieur.

4. Écuries.

La salle est spacieuse et particulièrement bien ventilée. Il y a 10 stalles, toutes occupées. Les selles et harnais sont accrochés face à chacun des box.



Niveau 1

5. Hôpital.

La pièce sent le suif, l'infusion de plantes amères et la sueur de peur. De grands lits en bois, garnis de paillasses et de draps de lin lavés régulièrement, sont alignés de chaque côté de la pièce afin que tous les malades puissent voir l'autel au fond de la salle car les moines soldats cherchent avant tout à guérir l'âme avant de guérir le corps. Des rideaux entourent les lits pour préserver une certaine intimité et garder la chaleur.

À leur arrivée, les malades sont lavés, coupés de cheveux et vêtus d'une tunique propre fournie par l'hôpital. Leurs vêtements personnels sont désinfectés ou brûlés.

Si les personnages cherchent la survivante de la dernière attaque de la Bête, ils seront amenés à son chevet où se trouve déjà le chapelain.

La jeune fille n'est plus qu'un paquet de draps tremblants, le visage pâle comme un linceul, les yeux écarquillés fixes sur les solives du plafond. Ses bandages de toile brute s'enroulent autour de son cou et de ses épaules, là où les griffes ont mordu la chair.

Un frisson violent parcourt le corps de la blessée. Ses lèvres tremblent, mais aucun son ne sort de sa gorge contractée.

Sardis se signe, marmonnant des prières et demandera aux PJ de la laisser car sa raison a fui lorsqu'elle a vu le Démon en personne.

Il faudra insister et faire preuve de persuasion auprès du curé puis se montrer compatissant et faire preuve de psychologie auprès de la victime.

Si on lui demande si c'était-ce un gros loup, la fille tournera lentement la tête. Une lueur de terreur pure traversera ses pupilles dilatées, avant de souffler dans un rôle :

Non... Pas un loup. Le loup a des yeux tristes... Le loup a peur des hommes... Ça... Ça n'avait pas peur. Ça avait des yeux de feu. Des crocs qui brillaient sous la lune. Et ça ne courait pas comme un chien... Ça sautait. Ça volait presque sur moi.

Elle se mettra à sangloter, une crise de larmes hystériques qui rouvrira l'une des plaies de son cou, tachant la toile blanche d'un filet pourpre.

Il ne sera pas possible de l'interroger d'avantage mais les PJ pourront s'adresser aux frères convers qui s'occupent d'elle. Il pourront apprendre que la fillette s'était réfugiée sous une souche dans un ancien terrier de blaireau, là où la Bête ne pouvait l'atteindre. L'un d'entre eux dessine pendant ses temps libres. Il possède un certain talent et a fait le portrait de la Bête décrite par la pauvre jeune fille quand elle parlait dans ses cauchemars.

Donnez aux joueurs l'aide de jeu #1.

6. Dortoirs de frères convers.

Tous les convers dorment dans une seule et même grande pièce commune. Les lits sont alignés le long des murs. Ils sont constitués d'un châssis en bois recouverts par drap de laine et d'une couverture brute.

Une veilleuse reste allumée toute la nuit pour symboliser la vigilance spirituelle.

7. Salle capitulaire.

La salle capitulaire est le lieu où s'exerce le pouvoir et la discipline de l'Ordre. Les réunions capitulaires se tiennent à huis clos. Il est strictement interdit de répéter à l'extérieur ce qui s'y était dit ou jugé.

Elle est plus décorée que les dortoirs. Des bancs sont disposés contre les murs tout autour de la pièce. Au milieu de la pièce, les frères se lèvent et prennent la parole à tour de rôle pour

discuter des affaires de la commanderie (gestion des récoltes, dons reçus, réception des laïcs et organisation des travaux) tandis que le commandeur siège au centre du mur du fond.

8. Dortoir des frères.

À l'instar du dortoir des convers, il s'agit d'une vaste salle commune. C'est une grande pièce rectangulaire, couverte d'une charpente apparente en bois. Les lits sont alignés de part et d'autre de la pièce. Chaque chevalier dispose d'un lit de camp rudimentaire composé d'un châssis de bois, d'une paillasse de paille, d'un oreiller et de couvertures de laine brute de couleur sombre (brun ou noir).

Les chevaliers dorment près de leurs équipements de combat. Leurs armes sont accrochées au dessus de leur lit et leur armures sont suspendues sur un valet.

Tout comme chez les convers, une lumière brûle toute la nuit dans le dortoir pour des raisons de moralité et de sécurité.

Niveau 2

9. Logis du commandeur.

En tant que chef militaire, spirituel et administrateur de la commanderie, le commandeur bénéficie d'espaces privés. Il dispose de son propre lit individuel, surélevé et doté de courtines.

Il y a un bureau qui lui permet de traiter la comptabilité de la maison, de rédiger des actes juridiques et de recevoir les invités de marque, ainsi qu'une grande armoire. Celle-ci contient tous les documents administratifs et les archives de la commanderie de Ulm, sauvées par l'un des trois frères chevaliers rescapés.

Un massif coffre en bois ferré et verrouillé contient le trésor de la commanderie, les titres de propriété et les sceaux officiels de l'Ordre. Il contient aussi deux autres objets de valeur :

- Une clef ancienne en argent, dotée d'un panneton (la partie qui

entre dans la serrure) long et complexe. Sa conception est typiquement naine : angulaire, robuste, avec des motifs géométriques gravés caractéristiques.

Donnez aux joueurs l'aide de jeu #2.

- Le Reliquaire des Sept Larmes.
- L'Encensoir de l'Exorciste.

Ces deux derniers artefacts sont décrits à la fin de ce paragraphe. Ils ont été confiés aux deux autres survivants pour être sauvés du sac de Ulm.

10. Logis du chapelain.

Le mobilier reflète la règle de sobriété et de chasteté de l'Ordre, tout en répondant à des besoins intellectuels et liturgiques.

On y trouve un lit simple, une table, un tabouret et un coffre en bois fermant à clef pour les affaires personnelles et l'habit ecclésiastique du chapelain.

Il y a également un écrioire et une niche murale servant de bibliothèque où sont gardés les manuscrits, les livres de prières (bréviaires, psautiers), l'encre et du parchemin.

Parmi ces manuscrits, il y a 3 documents qui, bien que non compromettant en soi, sont très dérangeants à l'aune des événements actuels. Les deux premiers sont rédigés en latin.

Donner aux joueurs, dont les personnages savent lire le latin, l'aide de jeu #4a et #4b dont les traductions sont données ci-dessous :

*Que ces écrits soient mon testament
si je venais à mourir.*

*Le jeune élu doit me montrer ce soir
le fléau destiné à rappeler aux
païens l'ordre véritable du monde.*

*Ce n'est pas la foi qui gouverne le
cœur des hommes, mais la peur, car
seuls certains élus sont capables*

*d'interpréter le langage de Dieu sans
sombrier dans la folie.*

L'écriture du 2ème document est moins assurée que le précédent. Certaines lettres sont déformées mais restent lisibles :

Je ne comprends pas ce qui m'arrive.

*Je n'arrive plus à communier comme
avant. Comme si Dieu ne
m'entendait plus.*

*Hier encore, j'ai voulu bénir les
hosties de l'Eucharistie, mais je ne
parviens pas à me souvenir des
prières sacrées.*

Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ?

Le dernier manuscrit est écrit en langue commune. L'écriture est nerveuse et rapide. Il est difficile de lire les caractères déformés, comme si son auteur agissait en grande hâte ou par peur. Voici sa transcription en français moderne :

*Les cauchemars sont revenus. Pire
qu'avant.*

Je me vois punir les infidèles.

*Leur tourment me procure un
plaisir infini.*

Puis la voix m'appelle... et j'accours.

Note pour le MJ : Si les PJ sont surpris dans les appartements du chapelain ou du commandeur, ils seront immédiatement maîtrisés, désarmés et conduits devant le commandeur réunissant le chapitre dans la salle capitulaire (#7). La violation de la clôture de la commanderie et l'intrusion dans les appartements privés d'un officier de l'Ordre pour y dérober des documents est considérée comme un acte d'espionnage.

Le jugement sera expéditif. Les

témoignages des frères présents suffiront à établir leur culpabilité. Si les PJ n'arrivent pas à démontrer leur innocence, ils seront condamnés à être pendus immédiatement au sommet de la tour. Leurs corps resteront exposés durant sept jours et sept nuits afin de rappeler à tous le sort réservé aux espions, aux voleurs et aux profanateurs.

En territoire relevant de la juridiction de l'Ordre, la justice ecclésiastique prévaut sur celle du comte. Même Guy de Morangias ne pourrait obtenir leur grâce sans provoquer une grave crise avec les miles Christi.

Le Reliquaire des Sept Larmes

Petit coffret d'argent renfermant une ampoule de cristal contenant sept gouttes d'huile consacrée.

Une arme ordinaire ointe d'une goutte de cette huile blesse les créatures infernales comme si elle était une arme sacrée jusqu'au prochain lever du soleil.

Lorsqu'une telle arme blesse Sardis, le démon qui l'habite pousse un hurlement inhumain, semblable à celui d'une bête que l'on brûle vive. Tant que dure ce tour, il ne bénéficie plus de sa régénération.

À chaque goutte utilisée, le niveau d'huile baisse visiblement dans l'ampoule. Lorsqu'elle sera vide, le reliquaire ne sera plus qu'une simple relique.

L'Encensoir de l'Exorciste

Lourd encensoir de bronze noirci suspendu à trois chaînes d'argent. Des inscriptions liturgiques courent autour de sa panse.

Lorsqu'on y brûle de l'encens consacré, une fumée blanche et épaisse se répand dans un rayon de 20' (6 m), même sous un vent violent.

Dans cette zone :

- les démons ne peuvent volontairement s'approcher à moins de 20' (6 m) ;
- les créatures démoniaques perdent toute capacité de régénération ;
- aucun sort de magie noire ne peut être lancé ;
- tout démon déjà présent dans la

fumée subit une vive souffrance et combat avec un malus de -10 %.

L'encensoir est lourd et doit être continuellement balancé pour maintenir le nuage de fumée. Celui qui le porte ne peut courir, utiliser une arme à deux mains ni bénéficier d'un bouclier. Il peut toutefois employer l'encensoir comme un fléau improvisé (masse d'armes), mais avec un malus de -20 %.

Note pour le MJ : Aucun des deux n'est indispensable seul, mais ensemble ils se complètent parfaitement pour lutter contre la Bête. À charge des PJ de se montrer assez convaincant auprès de Madic pour qu'il accepte de prêter ses artefacts. Peut-être même les accompagnera-t-il lors de l'acte final à Castlerigg.

MADAME TISSIER

Une lourde porte de chêne clouté, au dessus de laquelle est accroché une lanterne rouge, indique l'entrée de ce lieu de plaisirs situé près des thermes. Chez Madame Tissier, l'air est chaud, presque étouffant, saturé de parfums capiteux, de cire d'abeille et de l'odeur sucrée des alcools de Tor Elyndor. C'est un autre monde, une enclave de velours rouge et de lumières tamisées par des abat-jour de soie rose, où la misère et la terreur du dehors n'a plus droit de cité.

Dans le grand salon, une immense cheminée de pierre crache une chaleur bienvenue. Autour des tables de jeu et sur les divans profonds, des mercenaires, déboutonnés et hilares, courtisent des filles aux corsages généreux, dont les rires fardés couvrent le cliquetis des verres et des pièces de monnaie. Madame Tissier, silhouette imposante drapée dans une robe de brocart trop ajustée, veille sur son petit empire d'un œil de rapace, distribuant les sourires calculés et les ordres d'un léger mouvement de son éventail de plumes.

Dans la pénombre dorée des lieux, des miroirs multiplient les reflets des bougies, des tapis étouffent les pas, et de lourdes tentures cramoisi dissimulent les alcôves privées où se murmurent les secrets de la noblesse locale. C'est un lieu de débauche, mais surtout le seul endroit du comté où les hommes osent enfin poser leurs masques, oubliant pour

quelques heures la Bête qui hurle dans la nuit. Si un aventurier demande à voir la diseuse de bonne aventure, Madame Tissier dirigera le PJ (et lui seul) à l'étage de la maison close, dans une alcôve privée qui ressemble plus à un boudoir qu'à une chambre de passe.



L'agitation et les rires gras du salon s'éteindront instantanément, remplacés par un silence presque religieux, troublé seulement par le murmure d'un luth invisible.

La pièce était un écrin d'ombre et d'or, baignée par la lueur diffuse de veilleuses à l'huile parfumée. Au centre, une femme est à demi allongée sur un lit de repos recouvert de soies changeantes. Elle porte une robe de velours noir qui souligne la pâleur irréaliste de sa peau et le dessin parfait de ses épaules. Ses cheveux, d'un noir de jais, encadrent en boucles lourdes un visage d'une beauté antique, presque sculpturale.

Elle ne bouge pas, mais ses yeux — deux amandes d'un noir insondable — se posent sur le personnage avec une assurance tranquille. Elle tient entre ses doigts fins un masque de carnaval usité dans les cours elfiques, une chouette d'argent qu'elle écarte lentement de son visage.

Un sourire énigmatique flotte sur ses lèvres. Elle se redresse avec une grâce de félin, le froufroutement de sa robe de soie brisant le silence. Elle prend une carafe et verse un vin sombre et épais dans deux coupes de verre soufflé et en tend une.

Puis la cartomancienne fera glisser un étui de cuir bouilli de sa ceinture et en sortira un jeu de cartes aux tranches usées par l'usage. Ses longs doigts agiles mélangent le paquet avec une régularité hypnotique, le bruit sec du carton brisant le silence de l'alcôve.

On m'appelle Sylvia. On m'a dit que vous traquer le monstre. Mais prenez garde. Dans ce pays, les apparences sont trompeuses. Et les loups ne sont pas toujours ceux qui ont

des crocs. Mais voyons ce que ce pays vous réserve.

Elle étale les cartes face cachée sur le velours du lit de repos, puis, d'un geste fluide, en retourne une première.

C'est la figure d'un homme en armure, terrassé.

— *Le Pendu. Le renoncement... ou le sacrifice. Vous êtes venu ici pour chercher un havre de paix, mais vous risquez d'y laisser vos illusions.*

Sans laisser le temps de répondre, elle retourne une deuxième carte. Une silhouette squelettique armée d'une faux.

— *L'Arcane sans nom. La Mort. Elle rôde autour de vous. Elle vous a précédé sur ces terres et elle n'est pas rassasiée.*

Enfin, ses doigts s'arrêtent sur une troisième carte qu'elle retourne d'un coup sec. Un loup et un chien y hurlent à la Lune, au pied de deux tours sombres.

— *La Lune. La carte de la tromperie, des secrets enfouis et des faux-semblants. Vous chassez une bête, mais ce que vous allez découvrir est un monstre à visage d'homme. Rien de ce que vous verrez ici n'est réel. Les ombres s'apprêtent à vous avaler.*

Les personnages peuvent avoir des doutes sur Sylvia. Elle semble en savoir beaucoup, ou fait comme. Après tout, c'est une diseuse de bonne aventure et elle fait payer ses services. Néanmoins, ils peuvent décider de revenir plus tard pour chercher des indices dans sa chambre.

Jet de recherche :

Un parchemin a été dissimulé derrière le grand miroir accroché au mur à gauche du lit. Donnez aux joueurs l'aide de jeu #5.

Il s'agit d'un texte qui a été offusqué avec le code de César, C'est à dire une translation circulaire sur la droite de 3 rangs de l'alphabet. La lettre 'a' est transformée en 'd', 'b' en 'e', 'c' en 'f', ..., 'x' en 'a', 'y' en 'b' et 'z' en 'c'.

Pour les personnages qui savent lire/écrire et qui auraient décrypté le message d'origine, voici son contenu :

Excellentia Vestra,

Creatura quae has terras sanguine foedat non divinae ultionis poena est, sed arma.

Nescio quis eam invocaverit, sed meae inter locales nobiles observationes pessimos nostros timores confirmant: haeresis hic nidum fecit. Societas occulta, quae "Pactum" appellatur, terrore a Bestia genito utitur ad comitis auctoritatem infirmendam.

Penitus mihi persuasum est Inimicum huius vis et chaos auctorem esse, eo consilio ut nos magis debilitaret.

Dormiat in pace Excellentia Vestra: haeresis purgabitur et Bestia cum ea morietur.

Accipias, quaeso, Illustrissime Domine, reverentis et filialis devotionis meae obsequium.

Il s'agit d'un texte en latin. Si un personnage sait lire le latin, voici sa traduction en français moderne :

Votre Excellence,

La créature qui ensanglante ces terres n'est pas un châtement divin mais une arme.

Je ne sais qui l'a invoquée, mais mes observations au sein de la noblesse locale confirment nos pires craintes : l'hérésie a fait son nid ici. Une société secrète, qui se nomme « Le Pacte », utilise la terreur générée par la Bête pour affaiblir l'autorité du comte.

J'ai l'intime conviction que

L'Ennemi est à l'origine de ce chaos et a pour but de nous affaiblir davantage.

Que Votre Excellence dorme en paix, l'hérésie sera purgée et la Bête mourra avec elle.

Je vous prie d'agréer, Monseigneur, l'hommage de mon respectueux et filial dévouement.

Si Sylvia est interrogée sur ce document, elle dira qu'elle en ignorait l'existence. Elle est arrivée il y a à peine 2 mois et le manuscrit devait déjà être là. D'ailleurs elle affirmera ne savoir ni lire, ni écrire.

Si elle est interrogée plus hardiment, elle racontera être originaire de Sargon. Elle était mariée à un marchand mais sa caravane a été attaquée alors qu'ils se rendaient à Casteloise. Son mari ayant été tué, seule et sans un sou, elle a dû se débrouiller pour gagner sa vie. Ne voulant pas tomber sous la coupe de la guilde des voleurs, elle a fui jusqu'à Falaise et a été embauchée chez Mme Tissier (qui confirmera son histoire).

Si le, ou les, personnages s'attardent parmi les dames de compagnie de la maison close, vous pouvez donner une rumeur à chaque joueur sur la table ci-dessous.

Les fausses rumeurs sont indiquées par un « F » après leur numéro.

Vous pouvez ajouter autant de fausses rumeurs que vous le souhaitez, mais il n'est pas recommandé d'augmenter la quantité d'informations véridiques.

Table des rumeurs

3d6 rumeur	V/F
03 Jean-François de Morangias possède une difformité cachée.	V
04- Sardis a invoqué la Bête pour punir les infidèles.	F
05	
06- Jean-François de Morangias vient souvent ici mais se contente de regarder les ébats sans y participer.	V
07	
08 Les moines-soldats de Ulm ont ramené un trésor qu'ils ont caché	F

dans la chapelle.

09	Le capitaine Duhamel est toujours introuvable lorsque la Bête frappe.	F
10-11	Les veneurs n'obéissent plus au comte mais à son fils.	V
12-13	Des lueurs ont été aperçues la nuit dans l'ancien théâtre.	V
14-15	L'ancien théâtre est hanté par les âmes des victimes de la Bête.	F
16	La fille du comte a confessé un très lourd secret au curé.	F
17	La femme du comte a une relation avec le Bailli.	F
18	Le Bailli couvre les excès du fils du comte.	V

Note pour le MJ : obtenir des informations n'est pas gratuit. Voici le tableau des tarifs et des prestations proposées par Mme Tissier. L'entrée est payante : un client qui rentre doit obligatoirement consommer. Si un PJ a la mauvaise idée de ne pas payer, elle fera intervenir le capitaine de la tour Ouest ou Est avec la garde. Ces chevaliers sont des clients habituels et ils ne plaisanteront pas avec de étrangers venus faire des histoires, fussent-ils engagés par le comte.

Tarification des services

service	prix
Vin ordinaire (verre)	10 deniers
Vin de Tor Elyndor (verre)	20 deniers
Passe avec une fille	2 sous
Une nuit entière	6 sous
Tirage de cartes par Sylvia	2 sous
Soirée privée avec Sylvia*	10 sous
Nuit entière avec Sylvia*	1 livre

*Sylvia ne reçoit pas tout le monde. Elle choisit ses visiteurs. Les hommes de troupe n'ont rien à espérer d'elle. Les capitaines, les bannerets, les riches marchands... parfois.

LA BATTUE

La battue n'est pas une chasse noble comme la fauconnerie ou la vénerie (grande chasse à courre), réservées à la noblesse. C'est une expédition collective destinée à éliminer les prédateurs qui

menacent les troupeaux et les habitants du comté.

En plus du capitaine Duhamel et de ses mercenaires, le comte, son fils et le bailli sont présents et ont décidé de participer. Les aventuriers ne pourront évidemment pas s'y soustraire.

L'organisation de la battue obéit à des règles précises au cours desquelles les PJ pourront obtenir des informations.

La réquisition des paysans

Le comte Guy de Morangias, sur la demande et les conseils du capitaine Duhamel, a ordonné une corvée de trac. Chaque foyer doit fournir un homme en état de marcher. Refuser de participer expose à une amende, voire à des sanctions plus sévères. L'ensemble des troupes (paysans, mercenaires et veneurs) sont réunis dans une clairière, face au campement de la compagnie Blanche, dans l'attente du signal de départ.

Le comte Guy de Morangias circule à cheval entre les groupes, échange quelques mots avec les paysans les plus âgés et encourage les hommes d'une voix calme. Beaucoup lui répondent avec respect, mais sans enthousiasme.

Jet d'observation/écoute :

Beaucoup de paysans sont venus avec la peur au ventre, persuadés qu'ils servent davantage d'appâts que de chasseurs. Un mécontentement palpable flotte dans l'air.

La préparation de la traque

Les veneurs ont reconnu préalablement le terrain. Ils ont choisi les secteurs à fouiller et répartissent les groupes de paysans et de mercenaires. Ils veilleront également à ce que personne ne profite de la battue pour braconner le grand gibier ((le cerf ou le sanglier) du comte, dont la chasse demeure un privilège seigneurial.

Jet d'observation :

- Jean-François dirige les veneurs sans jamais élever la voix. Un simple regard suffit à faire obéir ces hommes pourtant réputés difficiles. Même certains mercenaires évitent ostensiblement de croiser son regard.
- Les PJ pourront apercevoir la femme qu'ils ont rencontré sur la route des Trois-Sources (cf § Bienvenue dans "le

pays de la Bête"). Elle gravite dans l'entourage direct des veneurs mais contrairement à ces derniers, elle ne semble pas être sous l'influence de Jean-François.

Note pour le MJ : Si les aventuriers cherchent à interroger la femme, ils seront forcément déçu car cette dernière est muette. Par ailleurs, elle se réfugiera auprès des veneurs pour ne pas être approchée. Ces hommes sont territoriaux et s'en prendront violemment aux PJ sans avertissement ni discussion. En cas de blessés, ou pire, Jean-François montrera son mécontentement envers les personnages car il ne peut tolérer que des étrangers maltraitent ses gens de la sorte. Il leur fera comprendre que ce sera son seul et unique avertissement.

Le rabat

Des dizaines de paysans progressent en ligne à travers les sous-bois en criant, frappant les troncs avec de longues perches et soufflant dans des cors afin de faire fuir la Bête vers les postes d'embuscade. À l'autre extrémité de la forêt, les guetteurs, armés d'arcs, d'arbalètes ou d'épieux, attendent de pouvoir l'abattre.

Alors qu'ils sont à l'affût, et que les premiers animaux apeurés se précipitent dans le piège, un carreau d'arbalète sera tiré sur le groupe des personnages (lancer un dès pour déterminer qui est la cible). Il provient de l'arrière, entre les arbres.

Si les PJ quittent leur poste pour trouver le responsable, ils tomberont soit sur des veneurs, soit sur des mercenaires. Dans les deux cas, ce seront des hommes avec qui ils auront eu une altercation à propos de la Bavarde.

Les premiers diront, comme tout bon chasseur, qu'ils ont vu bougé et qu'ils ont tiré. Les deuxièmes prétexteront qu'il y a eu un problème avec la noix (le crochet de rétention qui retient la corde) de leur arbalète et que le coup est parti tout seul.

Duhamel montrera un certain agacement ; un accident de chasse arrive dans toutes les battues. Tandis que Jean-François restera beaucoup plus froid en concluant que la forêt tue les imprudents et ils demandera sèchement aux PJ de reprendre leur poste.

En ce qui les concerne, l'incident est clôt.

Le retour

Lorsque la battue prend fin, les carcasses de plusieurs loups et de deux ours bruns sont suspendues à des poutres dressées sur la place du marché. Le sang dégoutte encore sur les pavés tandis que les enfants regardent les trophées en silence. Pourtant, malgré les trophées accumulés, la grande absente demeure toujours la Bête.

Jet d'observation :

Chacun affiche les sourires de circonstance mais une rumeur persistante enfle, telle une lame de fond dans la foule, qui souligne l'impuissance du comte et de la compagnie de mercenaires.

LE SERMON

Il est fort probable que les aventuriers aient eu vent de rumeurs concernant Sardis et qu'ils souhaitent s'entretenir avec lui. Peut-être même l'ont-ils déjà rencontré dans l'hôpital de la commanderie ou lors d'une cérémonie religieuse.

La messe est célébrée chaque dimanche à midi. À cette occasion, la commanderie ouvre ses portes aux fidèles. Geneviève de Morangias et sa fille assistent toujours à l'office, installées au premier rang. Si les PJ désirent entendre les prêches du curé, seuls les personnages baptisés pourront pénétrer dans la nef. Les autres s'exposeraient à de graves sanctions pour profanation d'un lieu consacré.

Ce sera aussi l'occasion de pouvoir rencontrer la comtesse et Marianne.



Le sermon de Sardis résonne sous les voûtes de pierre de la chapelle, lourd de menaces divines et de châtements pour cette paroisse maudite. Les fidèles, serrés les uns contre les autres, écoutent dans un silence de plomb, le visage figé par la peur et la culpabilité.

Jet d'idée :

Sardis sous-entend que si le comte n'impose pas un ordre strict, Dieu continuera à dévorer les sujets du comté.

Soudain, alors que les paroles du curé planent encore dans l'air, des pas lourds font sursauter l'assemblée. Un courant d'air glacé s'engouffre dans la nef, faisant vaciller les flammes des cierges.

En bas des marches, Blondin se découpe contre la lumière grise de l'escalier de pierre. Il est trempé de pluie, couvert de boue. Mais ce qui fige le sang des villageois, c'est ce qu'il brandit au bout de son bras. C'est la dépouille sanglante et déchiquetée d'un loup énorme, mais un loup ordinaire. D'un pas lourd et boiteux, faisant claquer ses bottes sur les dalles, il avance vers l'autel, écartant les fidèles, hurlant d'une voix rauque.

Voilà votre démon ! Vous pleurez dans vos églises, vous priez des saints qui ne vous entendent pas, pendant que les vrais hommes font le travail ! On engage des mercenaires qui pillent nos réserves et ne trouvent rien ! La Bête réclame du sang, et c'est par le fer et la foi qu'on l'abattra, pas avec de mauvaises solutions !

Un silence pesant envahit la chapelle. Puis le veneur quitte la chapelle sans demander la moindre bénédiction.

Note pour le MJ :

Cette scène illustre les fractures du pouvoir :

- Sardis instrumentalise la peur pour légitimer un pouvoir religieux plus autoritaire.
- Blondin méprise ouvertement l'Église, les mercenaires et, indirectement, l'autorité du comte.

Les PJ doivent comprendre que le pouvoir se délite. Chacun prétend protéger le comté, mais tous sapent en réalité l'autorité de Guy de Morangias. Cette impression de désordre profite directement aux conspirateurs du Pacte, sans qu'aucun d'eux n'ait besoin de l'avouer.

C'est une tradition très répandue et tout à fait naturelle de s'adresser au prêtre après la cérémonie. Le curé se tient à la porte de la commanderie pour saluer les paroissiens. C'est le moment idéal pour établir le contact, et de demander de bénir des pointes de flèches pour abattre la Bête.

Sardis sera tout disposé à répondre à leur

requête. Toutefois, dès qu'il verra que les fers sont en argents, il récitera la bénédiction d'une voix précipitée, sans les pauses ni la solennité qui conviennent habituellement à ce rite. Une goutte de sueur perle sur sa tempe.

Jet de perception :

Le curé est visiblement troublé, voire mal à l'aise comme s'il était indisposé.

Jet d'idée :

Si un des personnages est de religion catholique, il sera surpris que la bénédiction n'a pas été faite en latin.

Note pour le MJ : Sardis est indisposé en présence d'autant d'argent. D'ailleurs, il ne prendra pas les pointes dans ses mains. Si on lui demande pourquoi il ne se sent pas bien, il prétextera que cela lui a demandé beaucoup d'effort pour bénir des artefacts destinés à tuer un suppôt de l'Enfer.

MISE AU POINT

Pour le rapport quotidien des aventuriers, le comte a convoqué le capitaine Duhamel. Lorsque les personnages pénètrent dans le logis vicomtal, ils découvrent cependant que Guy de Morangias est absent. Seuls son fils, Jean-François, et le bailli les attendent.

L'atmosphère est lourde. La vaste salle évoque davantage un tribunal qu'une salle d'audience.

Devant la grande cheminée, Jean-François de Morangias, sanglé dans un bリアud de pourpre brodé d'or, se tient debout, sa seule main valide posée sur le manteau de la grande cheminée. Son visage demeure parfaitement impassible en affichant la suffisance des nobles.

Face à lui, le capitaine Duhamel semble sortir d'un tombeau. Son haubert est couvert de la poussière des chemins, et ses yeux cernés fixent l'assemblée avec une lueur de bête blessée.

Le capitaine Duhamel a sacrifié sa réputation et sa santé mentale dans cette traque. Mais pour le comte, ses échecs répétés et ses méthodes brutales (qui ruinent les récoltes et retournent les paysans) sont devenus intolérables.

Jean-François de Morangias laisse volontairement planer un long silence avant

de prendre la parole d'une voix mielleuse où perce un mépris souverain.

Le comte salue votre zèle, Capitaine, mais nous constatons que vos trente mercenaires n'ont rapporté que du vent, des paysans mécontents et des champs dévastés. Vous avez donné assez de votre temps. Par ordre du comte, vous êtes relevé de votre engagement. Vous êtes prié de rassembler vos hommes et de quitter le comté d'ici deux jours. Votre présence ici n'est plus requise.

Un silence pesant envahit la salle. Duhamel reste immobile quelques secondes. Puis un bref rire sans joie lui échappe.

Le capitaine fixe quelques instants les aventuriers, comme s'il hésitait à leur adresser un dernier conseil, puis tourne les talons sans saluer.

La lourde porte se referme derrière lui et le bruit de ses bottes résonnent quelques temps dans le couloir.

Note pour le MJ : Jean-François attendait depuis longtemps l'occasion d'écarter Duhamel. Les échecs répétés du capitaine lui offrent enfin un prétexte irréprochable. En convoquant les aventuriers à cette entrevue, il cherche autant à afficher son autorité qu'à leur rappeler qu'ils restent tolérés uniquement parce qu'il le veut bien. À ses yeux, ils ne représentent pas encore une menace, mais seulement un problème dont il s'occupera en temps voulu. Toutefois, il ignore que Sylvia va profiter de l'éviction du capitaine pour embaucher secrètement sa compagnie.

Alors que les PJ quittent à leur tour le logis vicomtal, en repensant au sort de Duhamel, ils croiseront la comtesse devant l'escalier. Malgré la cinquantaine passée, elle conserve un maintien noble et une grande dignité. Lorsqu'elle aperçoit les aventuriers, elle congédie discrètement sa suivante avant de venir à leur rencontre.

Elle s'arrête devant eux, incline légèrement la tête et leur adresse la parole sans plus de protocole :

J'ai ouï dire que vous vous employez avec zèle à délivrer notre peuple du malheur qui l'accable. Pour cela, je vous en sais gré.

Je crains que cette modeste offrande ne soit bien peu de chose au regard des périls que vous affrontez. Recevez-la pourtant comme

le témoignage de ma reconnaissance. Et si d'aventure vous veniez à manquer de quoi pour suivre votre œuvre, n'hésitez pas à me le faire savoir.

À présent que le capitaine Duhamel s'en est allé... vous êtes notre dernier espoir.

Elle esquisse un faible sourire et tendra une bourse à un membre du groupe avant de disparaître vers ses appartements du petit donjon sans rajouter un mot, aussi subitement qu'elle est apparue. Geneviève à rendez-vous dans la chapelle privée avec Sardis pour sa confession hebdomadaire.

Note pour le MJ : la bourse contient l'équivalent de 1 £ par personnage. Geneviève espère gagner la confiance des aventuriers afin qu'ils viennent spontanément lui rendre compte de leurs découvertes. Chaque renseignement qu'elle obtient est aussitôt transmis au Pacte, qui peut ainsi adapter ses plans sans avoir à espionner directement les aventuriers.

LE THÉÂTRE

À l'époque du roi Aurelius, le théâtre constituait le principal lieu de rassemblement de Falaise. Toute la population s'y réunissait lors des grandes fêtes religieuses, chacun prenant place selon son rang : les nobles (le comte, ses chevaliers et les familles) et les notables (prévôt, bailli et chefs des guildes) devant, le peuple derrière avec les femmes souvent tout en haut. Les représentations étaient alors liées aux cultes, mêlant danses, chants et processions sacrées. Le suzerain y faisait des annonces publiques et offrait les spectacles.

Sa façade extérieure en demi-cercle est un immense mur aveugle en pierre, austère et massif, construit avec des blocs de pierre taillée, sans mortier apparent. Elle est rythmée par des contreforts et des arcades aveugles sur plusieurs niveaux, qui soutiennent la structure et les gradins intérieurs. Une corniche couronne le sommet, où l'on peut encore voir les trous des mâts qui soutenaient le velum (une grande toile tendue pour protéger les spectateurs du soleil).

Le mur de la scène est divisé en deux registres horizontaux (étages), autrefois richement décoré par des frises sculptées, mais aujourd'hui dépouillé de ses placages de marbre coloré et d'une partie de ses colonnes.

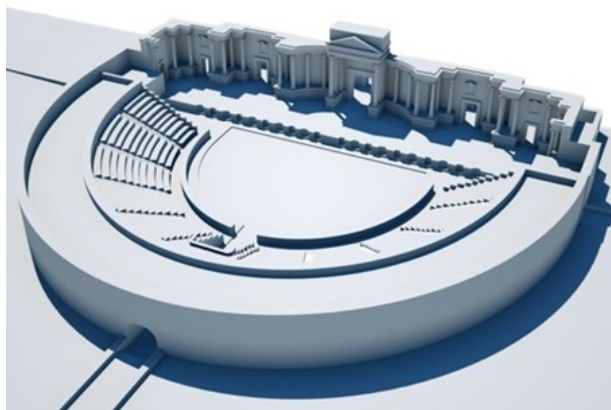
De nombreuses pierres ont également été pillées au fil des décennies pour construire ou réparer des habitations (notamment le camp des veneurs).

De nombreuses niches accueillent des statues de divinités abîmées par les intempéries, dont une partie a été volée.

Trois portes percent le mur : la porte royale (centrale, la plus large, pour les personnages principaux) et deux portes latérales (pour les personnages secondaires).

Aujourd'hui, le théâtre n'accueille plus aucune représentation. Les gradins sont envahis par les herbes folles, les ronces poussent entre les blocs de pierre et plusieurs vomitoires se sont effondrés. Les habitants évitent les lieux à la tombée de la nuit. Les plus anciens prétendent encore entendre, certains soirs, les échos d'un chœur invisible résonner sous les arcades.

En dehors de rares duels judiciaires, le théâtre est un lieu abandonné qui sert occasionnellement de carrière de pierre. Même abandonné, le théâtre impressionne par ses dimensions. Les aventuriers se sentiront minuscules sous les hautes arcades.



1a et 1b. Porte royale

Entrée principale par laquelle pénètrent le suzerain et son entourage ainsi que les combattants des duels judiciaires. Désormais privée de ses vantaux de bois depuis un siècle, la voie passe sous la cavea. L'humidité y règne en maître : la voûte s'égoutte silencieusement sur un sol pavé envahi par une mousse d'un vert sombre et glissant.

2a et 2b. Entrées latérales

Anciennes portes réservées au public et au chœur. Les imposantes arcades de pierre sont à demi étouffées par des ronces épaisses et des lianes de lierre centenaires.

L'obscurité y est presque totale, seulement brisée par quelques raies de lumière perçant la végétation à l'extérieur.

Jet d'observation :

La végétation écrasée de l'entrée ouest indique que ce passage est souvent emprunté.

3. L'orchestra

Zone de 25 yds (25 m) de diamètre où se plaçait le chœur (chanteurs et danseurs). Un tapis d'herbes folles, de chardons et de jeunes arbrisseaux a poussé entre les dalles fissurées.

4. La scène

L'ancienne estrade en bois de 50 mètres de long sur laquelle jouaient les acteurs n'est plus qu'un squelette vermoulu. Une grande partie des madriers et des planches a été pillée ou s'est effondrée sous l'effet du temps et de la pourriture. À travers les béances du plancher effondré, on aperçoit en dessous la pénombre de l'hyposcénium (#10). Chaque pas fait gémir les madriers. Les voix résonnent longtemps sous les voûtes, revenant plusieurs secondes plus tard sous forme d'échos déformés.

5. Les coulisses

Loges situées derrière le mur de scène où les acteurs se préparaient et changeaient de costume ou de masque. Aujourd'hui, une odeur de renfermé et de poussière séculaire y règne. Les rares meubles abandonnés sont réduits à l'état de sciure par les vers. Le mur de scène, effrité, laisse béantes les cinq portes (indiquées par x sur le plan) où les comédiens attendaient leur signal avant d'entrer en scène.

6. Les magasins

Deux vastes pièces situées aux extrémités gauche et droite du bâtiment de scène où étaient entreposés les grands éléments de décors et les accessoires lourds utilisés lors des représentations. Les grands décors d'autrefois ont fini par pourrir, formant au sol un terreau fétide mêlé de métal rouillé et d'armatures de charpentes disloquées.

7. Les ailes

Ateliers de peinture et de réparation rapide des décors, directement reliés aux coulisses pour intervenir pendant les entractes. Ils

donnent accès aux escaliers menant aux étages inférieurs. Dans les deux ailes, les escaliers du mur sud menant à l'étage supérieur sont entièrement écroulés, jonchant le sol d'un éboulis de pierres moussues.

Notes pour le MJ : il faudra réussir un jet d'escalade pour grimper à l'étage. La réussite est automatique pour un elfe ou un voleur. Cette voie est utilisée par les veneurs pour accéder à la La machinerie théâtrale (#9b).

8a. Le Tabularium scénique

Bureau d'archives où était conservés les registres du théâtre, les contrats des acteurs, les textes des pièces et les plannings des représentations. Les étagères en bois se sont effondrées sous le poids du temps. Des parchemins rongés par les rongeurs et l'humidité traînent au sol, transformés en une pâte grise illisible où le souvenir des pièces et des contrats s'est définitivement effacé.

8b. L'antichambre

Le silence du théâtre est ici presque palpable, seulement troublé par le crépitement de la flamme vacillante de la torche des aventuriers qui étire des ombres démesurées sur les murs de pierre brute.

Contre un pan de mur, une bibliothèque massive s'affaisse lentement sous le poids du temps : ses étagères ployées accueillent encore d'anciennes reliures de cuir moisi, craquelées et couvertes d'une épaisse peluche de champignons blancs.

Sur une table de pierre, des encriers desséchés depuis un siècle reposent à côté de parchemins devenus aussi cassants que des feuilles mortes.

Si on cherche à la déplacer, un simple effort suffit à faire pivoter la bibliothèque sur un axe dissimulé, dévoilant un panneau en bois donnant sur une ouverture dérobée (indiquée par s sur le plan).

Jet d'observation :

Des traces de pas récentes dans la poussière du sol mènent devant la bibliothèque.

9a. Atelier et réserve du chorège

Magasin d'entrepôt spécialisé géré par le *choragus* (le régisseur). On y fabriquait et stockait le matériel nécessaire aux représentations. Des morceaux de masques grimaçants en cuir desséché, des armures en

bois peintes rongées par les champignons et des instruments de musique aux cordes rompues gisent sous une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignées.

9b. La machinerie théâtrale

L'étage supérieur, autrefois réservé aux effets sonores (imitation du tonnerre ou de la tempête) et au stockage des décors mobiles et toiles peintes. Il est maintenant balayé par les courants d'air.

Le temps a épargné de justesse les structures majeures, mais les gréements en chanvre sont devenus extrêmement cassants et les poulies en bois sont grippées par la rouille de leurs axes en fer. C'est ici que reposent encore les ruines des grues, treuils et contrepoids qui faisaient « voler » ou descendre des acteurs jouant des divinités directement sur scène.

Occupants :

4 veneurs sont toujours en poste pour assurer la protection du nécromancien. S'ils sont attaqués, ou si un de leurs camarades du niveau supérieur (#9c) les averti, l'un d'entre eux ira chercher des renforts dans leur camp.

Des cordes, prêtes à être déroulées, sont pliées à côté de l'accès afin de descendre rapidement si le besoin s'en faisait sentir.

Les veneurs ont installés des couchages et un feu au milieu de la grande galerie pour prendre les repas. Même s'ils chuchotent entre eux, leurs voix résonnent légèrement sous les arcades.

9c. La machinerie théâtrale

Tout en haut du mur extérieur, exposés aux intempéries depuis un siècle, les corbeaux de pierre perforés dressent leurs silhouettes érodées vers le ciel. La géante toile de lin (le *velarium*) qui protégeait le public de la chaleur et du soleil a disparu depuis longtemps, déchirée par les tempêtes d'autrefois, mais quelques lambeaux de cordages de chanvre noircis pendent encore au-dessus du vide, claquant faiblement au vent.

Occupants :

Il y a en permanence 2 veneurs qui surveillent les alentours depuis cet avantageux poste d'observation et avertiront aussitôt leurs camarades du niveau inférieur (#9b) s'ils voient des intrus. La nuit, ils allument un petit feu pour se réchauffer qui a pu être

entraperçu par un bourgeois (cf rumeurs des clients de Mme Tissier).

10. L'Hyposcenum

La fosse sombre située directement sous le plancher de la scène est ouverte aux intempéries. Les piliers et murets de maçonnerie qui soutenaient la structure émergent d'un tapis de débris, de pièces de bois pourries et de boue séchée. Au-dessus, les trappes et les mécanismes à contrepoids qui faisaient autrefois apparaître ou disparaître des personnages (dieux, spectres) ou des éléments de décor en cours de pièce sont à présent bloqués par la rouille ou béants, ne laissant passer que de rares raies de lumière poussiéreuse depuis la scène effondrée. L'air y est lourd, saturé d'une odeur de moisi et de terre humide.



11. Pièce secrète

En ouvrant le panneau secret de cette pièce, une odeur lourde et musquée avec un mélange de cire rance et de sang séché s'en échappe aussitôt, prenant à la gorge. Le passage révèle un cabinet de secrets et d'horreurs.

Des crânes humains aux os sculptés, aux rictus grotesques et terrifiants, pendent du plafond par des fils de lin goudronnés. Chacun est gravé de symboles différents ; certains portent encore des mèches de cheveux collées contre l'os. L'un des crânes conserve plusieurs dents d'enfant. Les dizaines d'orbites vides semblent suivre les aventuriers lorsqu'ils avancent dans la pièce. Le moindre mouvement de leur torche anime les ombres des crânes suspendus, leur donnant l'illusion d'esquisser un lent balancement. Une peau humaine entière, soigneusement écorchée, est tendue contre un cadre de bois, accroché au mur est, par de longues pointes de fer. Des caractères inconnus y ont été gravés au couteau. Sur une table, parmi les parchemins couverts d'une écriture nerveuse et cryptée, trônent

des fétiches de paille et de cire, transpercés d'aiguilles d'argent. Des statuettes d'ébène représentant des divinités païennes et des gargouilles grimaçantes semblent fixer les aventuriers de leurs yeux de nacre. À leur côté, une main momifiée tient entre ses doigts raidie un cierge noir (cf « la main du nécromancien » ci-dessous). De nombreux cierges de la même couleur sont disposés aux alentours sur des étagères. Un lit en désordre a été installé dans le coin nord ouest de la pièce au dessus duquel un pentacle a été dessiné avec un pigment brun qui ressemble étrangement à du sang séché. Un masque en cuir semble avoir été négligemment jeté sur la table de chevet (cf « le visage de l'impie » ci-dessous).

C'est à la fois un sanctuaire d'invocations interdites et un laboratoire de sorcellerie et de rites nécromantiques. Celui d'un homme méthodique qui a consacré des années à perfectionner son art.

Au fond de la pièce, un étroit escalier en pierre amène à une porte secrète (indiquée par s sur le plan) qui donne sur l'extérieure au niveau des gradins de l'entrée latérale est (#2b).

Jet de recherche :

Parmi une dizaine de phalanges couvertes de runes et les dessins de pentacles d'invocation, le contenu d'un parchemin attire d'avantage l'attention que les autres. Donner aux joueurs, dont les personnages savent lire, l'aide de jeu #6a. Voici sa transcription en français moderne :

Je vous écris pour vous annoncer que je suis enfin prêt à invoquer mon guide.

Je sacrifierai à l'anneau castral lors de la nouvelle lune une âme pure.

Cette perte suffira à faire tomber son père et la route sera ouverte pour l'armée de notre Maître.

Jet d'idée :

L'anneau castral est la traduction de Castlerigg (voir carte de la région).

Avec le document précédent, une missive rédigée dans une écriture différente, ne

manquera pas également d'attirer l'attention. Donner aux joueurs, dont les personnages savent lire, l'aide de jeu #6b. Voici sa transcription en français moderne :

J'ai pris connaissance de votre dernier courrier et je suis admiratif du travail que vous avez accomplis.

Je vous adresse toutefois une nouvelle mise en garde. Ne laissez pas la vengeance vous aveugler car sinon vous risquez de commettre un impair que vous pourriez regretter. Lorsque cette cité tombera enfin entre les mains de notre Maître, vous aurez tout le loisir de faire couler le sang des profanateurs et d'offrir à notre sœur la vengeance qui lui est due.

Vous m'avez entretenu de votre dernière invocation. Le pouvoir des pierres anciennes ne se laisse pas dompter sans contrepartie. Chaque pas que vous faites sur cette voie vous éloigne davantage de ce que les hommes appellent leur humanité. Ne craignez pas cette métamorphose, elle est le prix de la connaissance véritable.

Gardez-vous cependant d'un excès d'assurance. Il est des portes que l'on peut ouvrir, mais que nul sorcier n'est ensuite capable de refermer. Les anciens ne les ont pas bâties pour enfermer les hommes, mais pour retenir ce qui attend derrière.

Le temps travaille pour nous, et la peur que vous semez prépare déjà le règne à venir.

Alors que les aventuriers explorent cet antre maudit, un grincement infime se fait entendre.

Dans l'encadrement du panneau secret, une ombre se découpe. La Fêlure se tient dans l'encadrement. La lueur de la torche accroche le métal froid de sa dague. Des yeux fiévreux, dénués de toute humanité, jauge les personnages. Un sourire cruel flotte sur ses lèvres fines. Derrière lui, plusieurs silhouettes se dessinent dans l'obscurité accompagnées de grondements (de chiens ?).

Il murmura d'une voix douce, presque caressante :

Vous êtes d'une curiosité mortelle. On ne profane pas les mystères du Pacte impunément. Vous pensiez traquer la Bête, et vous voilà pris au piège dans sa tanière.

Puis il se jettera sur le premier PJ à sa portée, suivi pas ses hommes et par les chiens. La chasse est ouverte, et cette fois, le gibier n'est pas un animal.

La lutte sera sanglante et sans pitié. Les veneurs n'acceptent pas qu'un groupe d'étrangers aient osé s'aventurer sur ce qu'ils considèrent être leur territoire. De plus, étant en supériorité numérique, ils sont persuadés d'écraser les intrus. Il y a en tout, 13 veneurs sans compter leur chef. Il est possible qu'ils soient également accompagnés de 6 molosses (voir ci-dessous). C'est donc une question d'honneur et ils se battront jusqu'aux derniers.

La taille de la pièce est trop petite pour qu'ils puissent se battre tous ensemble. Un ou deux se placeront dans l'encadré de la porte pour tirer des flèches, les autres resteront en appui derrière eux si les PJ tentent une sortie.

Note pour le MJ : la pièce mesure 16' x 20' (5 x 6m) et elle est encombrée. Le combat avec des armes à deux mains y est difficile sans risquer de toucher un allié (malus -15%). Si les personnages ont réussi à pénétrer dans le théâtre sans se faire repérer, les veneurs n'auront pas de chiens avec eux. Sinon, ils enverront les chiens (1 par personnage) qui mordront en s'accrochant aux jambes ou aux bras avec leurs crocs (-15 % de malus sur les compétences physiques, et donc de combat).

Les veneurs connaissent le passage secret et certains d'entre eux l'emprunteront pour prendre les aventuriers à revers et les crever une fois pour toute.

Si par un heureux hasard, les PJ victorieux arrivent à prendre un veneur en vie, ils ne pourront pas en tirer grand-chose. Il leur sourira d'un air vicieux et aura comme unique tirade : « le maître de la Bête va vous le faire payer très cher. »

La main du Nécromancien

La main momifiée provient d'un criminel qui a été pendu. Quant au cierge, il a été fabriqué à partir de graisse humaine et est utilisé lors de messes noires. Allumé, il brûle pendant une heure sans jamais vaciller. Durant ce temps, aucun cadavre ne peut être animé ou relever dans un rayon de 20 yds (20 m). Les morts-vivants déjà existants refusent instinctivement d'approcher de cette lumière.

En revanche, tous les êtres vivants ressentent un froid surnaturel et une angoisse diffuse, comme si la mort elle-même assistait silencieusement à la scène.

Le Visage de l'Impie

À première vue, l'objet ressemble à un simple masque de cuir brun, soigneusement tanné. Pourtant, lorsqu'on l'examine de plus près, les pores de la peau, les rides, les cils encore fichés dans les paupières et quelques poils de barbe trahissent son origine. Il ne s'agit pas de cuir... mais du visage entier d'un être humain, arraché avec une précision chirurgicale.

Lorsque le masque est appliqué sur le visage, il s'y plaque immédiatement.

La chair froide devient chaude et les bords se contractent lentement jusqu'à épouser parfaitement les traits du porteur.

Une sensation atroce envahit alors le personnage : celle d'une peau étrangère, humide et sanguinolente, qui adhère à la sienne. Il sent un liquide tiède couler le long de son cou. Ses lèvres ont le goût métallique du sang. À chaque respiration, il croit aspirer l'odeur fade d'une morgue.

Tant qu'il est porté, il est possible de distinguer immédiatement :

- les démons (y compris les personnes possédées comme Sardis)
- les morts qui refusent le repos (fantômes, êtres invisibles, ...)
- les malédictions (sur des lieux, des objets ou des personnes)

- les traces des rituels d'invocation

Pendant cette vision son porteur aperçoit fugitivement des visages qui l'observent depuis les ténèbres, et entend des murmures dans une langue oubliée.

Chaque utilisation impose un jet de BRAvoure.

En cas d'échec, le personnage conserve des hallucinations pendant 1d3 heures :

- Il lui semble sentir sous ses doigts son propre visage se ramollir.
- En mangeant, il a la certitude d'avaler des lambeaux de chair crue.
- Son reflet lui sourit parfois avec un léger retard.
- Certaines nuits, il se réveille en croyant que quelqu'un respire derrière son masque...

Plus le masque est utilisé, plus il s'attache à son propriétaire.

Après 5 jets de courage manqués, le personnage éprouve une étrange fascination pour lui :

- Il commence à le caresser distraitemment.
- À lui parler.
- À dormir avec lui à portée de main.

Puis un matin, en le contemplant, une pensée lui traverse l'esprit : « Il serait tellement plus simple de ne plus jamais l'enlever... »

RÉSURRECTION

Après la tuerie survenue à l'ancien théâtre, Jean-François tiendra une excuse pour se débarrasser définitivement des PJ.

Ils seront accusés par le bailli d'avoir massacré (plus d'une dizaine de morts quand même) des gens de la mesnie, et d'avoir spolié le comte de son droit de justice. Et Sardis renchéra que tous ses hommes étaient des chrétiens, même si aucun veneur n'a jamais été vu à la messe et que Blondin ait été châtié pour sacrilège après son irruption dans la nef de la chapelle.

Ils seront arrêtés, soit à l'auberge où ils dorment, soit lorsqu'ils se présenteront aux portes du châtelet de la haute cour, par une douzaine d'hommes en armes avec le bailli à

leur tête. Des mains brutales s'emparent d'eux et on leur arracheront leurs armes. Le bailli avancera d'un pas triomphant et annoncera d'une voix presque joyeuse :

Nous cherchions les hérétiques qui ensanglantent notre pays. Vous êtes des assassins. Le comte vous a engagé pour nous sauver, et vous n'avez apporté que la mort et le désordre. Emmenez-les. Qu'on les jette au plus profond du cachot.

Les personnages seront ensuite traînés à coups de bottes, comme des criminels de grand chemin, vers les cachots du grand donjon dans l'attente de leur peine.

Ils se retrouveront assis à même la paille pourrie, le dos calé contre la pierre suintante et glacée du cachot. Un soupirail haut placé laisse filtrer une lueur grise, insuffisante pour chasser les ténèbres de sa cellule, mais bien assez crue pour éclairer la fange, le sang séché sur leurs habits déchirés et les rats qui attendent leur heure dans les encoignures.

La nuit venue, un bruit de clés fera soudain grincer la lourde porte de fer et un parfum envahira l'air fétiche du cachot. Une odeur de musc et de soie.

Sylvia se tient là, enveloppée dans une grande cape sombre, une lanterne sourde à la main. Le geôlier, grassement payé ou terrifié par l'autorité de la mystérieuse femme, referme la porte derrière elle, les laissant seuls dans le silence de la tombe.

Elle prendra la parole d'une voix douce et ironique.

Vous avez une bien piètre mine mais c'est maintenant le moindre de vos soucis. Ils vont vous pendre à l'aube. Le comte n'a pas été prévenu et le bailli agit sur l'ordre de Jean-François de Morangias. Il veut un coupable pour clore l'affaire et satisfaire ses hommes. Vous n'aurez pas de jugement et vous ne sortirez pas d'ici vivant par les voies ordinaires. Vous apprendrez également que le théâtre a brûlé entièrement et, toutes preuves susceptibles de vous disculper, avec lui.

De sous ses voiles, elle sort alors une minuscule fiole de verre bleu, scellée par de la cire. Le liquide à l'intérieur est d'un rouge sombre, presque noir.

C'est le venin des Borgia, une essence de trépas préparés par les alchimistes.

Quelques gouttes figent le sang, glacent les membres et arrêtent le pouls. Pour le gardien qui viendra ouvrir votre cellule demain matin, vous ne serez que des cadavres de plus, emportés par la fièvre ou le désespoir. Vos corps seront jetés à la fosse commune du cimetière. C'est là que je viendrais vous déterrer.

Évidemment, Sylvia ne fait pas cela pour rien. En contrepartie, elle veut savoir ce qu'ils ont découvert dans le théâtre et les envoyer à Castlerigg (l'anneau castral) pour éliminer tous les membres du Pacte de façon définitive et sans faire d'exception.

Cette proposition peut être vue comme n'en étant pas une. Les PJ ont-ils vraiment le choix ? Certains d'entre eux peuvent toujours choisir de tenter leur chance en tentant de faire parvenir un message au comte ou à sa femme...

Le venin des Borgia

C'est un liquide amer, brûlant comme une traînée de feu lorsqu'il descend dans la gorge. Presque instantanément, le froid envahi le corps. Un froid polaire, inhumain, qui part de l'estomac pour engourdir les doigts, les jambes, puis la poitrine. La vue se brouille, le paysage s'efface dans un brouillard de cendre. Le cœur rate un battement, puis un autre, de plus en plus lents, jusqu'à ce que le silence total se fasse en lui. La personne s'écroule, immobile, le regard vide fixé sur le néant.

Note pour le MJ : comme tout venin, il possède une certaine dangerosité POT/10. Sur un jet d'endurance manqué, le cœur ne repartira plus et la personne décède réellement.

Pour les aventuriers qui auront accepté le marché, Sylvia tiendra parole et viendra déterrer leurs « cadavres » la nuit venue épaulée par 4 hommes (des mercenaires de la compagnie Blanche). Les autres seront exécutés en catimini à Laudes (au lever du soleil) par pendaison dans les cachots comme de simples gueux, à moins qu'ils ne trouvent un moyen de s'évader ou de faire connaître leur situation au comte.

Note pour le MJ : Toutefois, décrivez à vos joueurs que le retour parmi les vivants ne sera pas une sinécure. Ils reviendront à eux avec une douleur atroce. Une sensation de froid et d'humidité. De la terre. Quelqu'un qui

leur tire le bras. Suivi d'une inspiration brutale. De l'humus gras plein la bouche. Ils sont conscient. Juste assez pour entendre Sylvia dire calmement :

« Vous avez de la chance. La plupart des hommes ne reviennent jamais. »

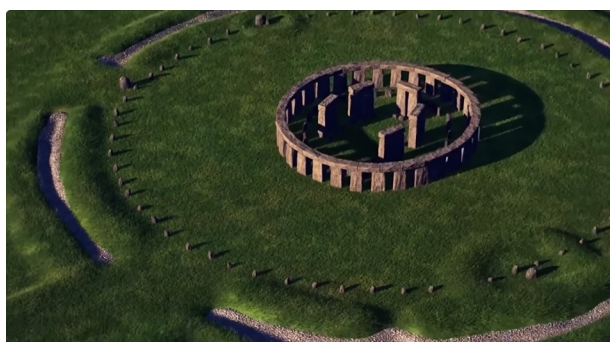
Les survivants seront amenés en cachette au campement de la compagnie Blanche où ils seront lavés et soignés. Ils recevront chacun une armure (cuir clouté ou cotte de mailles) et une arme (épée longue ou hache de bataille). Puis on leur prêterait une monture, leurs chevaux ayant été confisqués par le bailli.

Tout le campement est en effervescence car le délai fixé par Jean-François arrive à son terme et la compagnie doit lever le camp demain matin au plus tard.

CASTLERIGG

Au milieu de nulle part, sur une immense plaine verte, complètement nue et balayée par les vents, se dresse un cercle géant de 100' (30 m) de diamètre, constitué de pierres grises de 30' (9 m) de hauteur, disposées en "portes". Deux blocs de pierre verticaux, massifs et lourds de plusieurs dizaines de tonnes, plantés en terre, soutiennent un troisième bloc posé à l'horizontale au-dessus d'eux : les trilithes. Ce monument millénaire a été érigé par une civilisation disparue, à l'aide de techniques de construction aujourd'hui perdues, et avec des blocs de roche colossaux, acheminés depuis des contrées lointaines, totalement étrangères à la région.

L'endroit profondément mystérieux, situé à une demi lieue (2 km) à l'ouest des ruines d'un ancien château, est chargé d'une magie ancienne et oubliée. Parfaitement aligné avec la course du soleil, ce sanctuaire à ciel ouvert vibre d'un caractère sacré, frontière invisible entre le monde des hommes et celui des dieux, figée à jamais dans le granit.



L'invocation

Sous la lune noire, les monolithes de granit dressés vers le ciel d'encre ressemblent à une mâchoire de pierre plantée dans la terre herbeuse. Le vent de la plaine siffle, coupant comme une lame entre les trilithes géants et les torches de résine luttent contre les bourrasques, crachant des étincelles rousses, jetant des ombres mouvantes et monstrueuses sur les visages dissimulés sous les capuchons sombres.

Les quatre silhouettes encapuchonnées du Pacte se tiennent immobiles, confondues avec la masse sombre des pierres séculaires devant un autel. Une litanie s'élève, sourde, étouffée par le grondement du tonnerre.

Au centre exact du cercle monolithique, couchée nue sur la table de granit brut que les siècles ont polie, Marianne est immobile. Ses cheveux clairs s'étalent sur la pierre sombre comme un linceul prématuré. Ses yeux, grands ouverts sur le ciel d'encre où roulent les nuages de l'orage, reflètent la lueur rousse des torches de résine. Elle ne pleure pas ; elle attend, figée et glacée par le vent de la plaine et la certitude de la fin.

Soudain, le rythme des chants se brise. Entre deux monolithes, une silhouette émerge de l'obscurité. Drapée dans son manteau noir, une dague à la main reflétant la lueur blanche d'un éclair, elle avance d'un pas décidé. Les visages cachés se tournent vers elle, tandis que derrière, la Bête invisible gratte la terre en feulant doucement, impatiente de sentir l'odeur du sang.

La silhouette noire se dresse au dessus de Marianne, tenant à deux mains la dague sacrificielle, pointée vers le ciel. La folie mystique a effacé toute trace d'humanité sur ses traits contractés. Le sang de cette fille est le ciment du Pacte, l'offrande ultime nécessaire pour sceller l'allégeance aux puissances des ténèbres.

D'une voix assurée elle lance son invocation :

Par les ombres qui dansent entre les mondes,

Par ce sang innocent,

Entends ma prière, Seigneur des Abysses,

Toi qui porte mille noms et aucun visage.

Que ce sacrifice, offre de chair et de souffle,

*Ouvre la porte entre les étoiles.
Que son dernier cri soit ton chant,
Et son âme, ton festin.
Per Crucem ad Infernos,
Per Sanguinem ad Tenebras,
Venias, Domine Umbrarum !*

Le nécromancien plongera sa dague dans le cœur de sa victime. La jeune femme aura un unique soubresaut, un léger filet de sang s'écoulera de la dague, toujours plantée en elle.

Puis au bout de quelques secondes, elle sera prise de convulsions. Leur fréquence augmentera jusqu'à ce que le ventre de Marianne enfle comme si elle était enceinte. Alors, dans un bruit écœurant de déchirure et un jet de sang, une créature sortira de son ventre. Il sera difficile de la reconnaître tant elle est recouverte de chair sanguinolente. Mais la chose se débarbouillera comme un chat faisant sa toilette et tout le monde verra apparaître un énorme rat mais possédant deux petites mains préhensiles et un visage à demi humain, méchant et malicieux. La créature demeura immobile quelques secondes, accroupie dans les entrailles fumantes de sa victime.

Lentement, elle lèvera la tête.

Deux yeux presque humains balaieront l'assemblée. Puis un sourire beaucoup trop intelligent pour appartenir à un animal déformera son museau.

« Appelle moi Jenkin », dira la chose de sa voix criarde et haut perchée.

Sauvée de la mort

Espérons pour Marianne que les aventuriers aient réussi à rassembler assez d'indices et à s'être échappés des geôles de Falaise.

Pour ne pas être repérés, ils devront laisser leurs montures dans les ruines de l'ancien château et descendre à pied dans la plaine sur une demi lieue (2 km).

Les derniers yards seront les plus importants car les veneurs protègent l'accès au site. Il y a sur place les survivants, menés par Blondin, avec les chiens. Ils sont disposés au niveau des cavités sépulcrales, prêts à donner l'alarme à la moindre alerte. Deux d'entre eux

et un chien gardent les chevaux stationnés à l'ouest après le fossé.

Dans une nuit sans lune, les veneurs seront difficile à repérer (jet de détection difficile). Mais cette protection fonctionne dans les deux sens. Toutefois, les chiens pourront détecter les aventuriers s'ils font du bruit (jet de déplacement silencieux vs jet d'écoute).

Ulrik est indiqué par la lettre x sur le plan et la Bête (Sardis) par... B. Devant l'autel, se trouvent les trois conspirateurs : Jean-François de Morangias, sa mère et le bailli. Blondin est posté à côté de la pierre du solstice, près des chevaux.

Si le rituel est brisé avant que la lame plonge dans Marianne en répandant son sang sur la pierre, l'effroi, soudainement, changera de camp.

Le nécromancien, ses yeux, injectés de sang brillant d'une lueur démente et fixés sur les intrus, élèvera la voix, non plus en prière, mais en un hurlement de condamnation :

— Tuez-les ! Ne laissez pas ces mécréants souiller le sanctuaire ! Par le fer et par le sang, des âmes pour Lucifer !

C'est à ce moment que les silhouettes rejeteront leur capuchon en arrière et que les masques tomberont.

- Jean-François n'apparaîtra plus diminué. Il portera son armure et tiendra un Raen (katana) et un Thent (wakizashi) dans ses mains. Il a appris le combat à deux armes et bénéficie d'une attaque ou d'une parade supplémentaire. Il sera prêt à combattre avec le bailli à ses côtés. En tant que traîtres, ils connaissent leur sort et se battront à mort.
- Geneviève reculera apeurée, jusqu'à venir dos à dos contre une des mères.
- La Bavarde se mettra à l'abri derrière l'autel. Puis elle lancera un sort de spasmes musculaire avant de s'enfuir.
- La Bête bondira sur le PJ le plus proche. Si elle est blessée par des armes en argent, elle se montrera prudente, battant en retraite dans la nuit, derrière le cercle des pierres qui chantent, pour contourner les assaillants et les attaquer sournoisement par derrière. Si Ulrik s'enfuit, elle brisera à son tour le

combat pour disparaître et retourner à Falaise. Le lendemain matin, Sardis se réveillera sans aucun souvenirs mais avec une impression étrange.

- Ulrik reculera entre les ombres des mégalithes pour estimer la situation et se mettre à couvert. Il lancera d'abord un sort de ténèbres pour disparaître totalement, aidé en cela la nuit noire. Puis, il lancera respectivement les sorts peur et sommeil. Si la situation tourne mal, le nécromancien jettera un sort de mur de brouillard pour couvrir sa retraite et il s'enfuira avec un sort de vol.
- Blondin voudra venger la mort de son frère et se précipitera sur le premier PJ à sa portée, invectivant les veneurs et lâchant les chiens.

Si elle est toujours en vie, la Bavarde tentera de s'échapper à pied en empruntant l'avenue. Malheureusement pour elle, Sylvia est cachée et attend le dénouement des combats derrière une des 3 pierres du Talon (indiquée par la lettre S sur le plan). En l'apercevant, la Bavarde bondira, sa dague en avant, pensant n'avoir affaire qu'à une courtisane effrayée. Le geste de Sylvia sera rapide et létale. L'éventail de soie s'ouvrira dans un sifflement sec, ses arcs de métal poli tranchant l'air et la chair. La Bavarde s'arrêtera net, les mains portées à son cou d'où le sang jaillira en un flot sombre. Ses yeux cruels s'embueront d'incompréhension avant qu'elle ne s'effondre.

Note pour le MJ : si les personnages sont en difficulté, vous pouvez faire appel à Duhamel et à ses hommes. Pour ménager le suspense, faites les intervenir à un point de bascule quand les PJ seront sur le point de rendre l'âme. Mais dans ce cas, faites qu'Ulrik puisse s'enfuir.

ÉPILOGUE

Il existe deux fins possibles avec différents degrés de victoire. Soit le comte a été renversé, soit les aventuriers ont réussi à sauver la vie de Guy de Morangias.

Dans le premier cas, Jean-François fera le nettoyage : les personnages seront pourchassés dans le comté pour être abattus sans procès.

Dans le second cas, si les complotistes ont

été capturés, ils seront jugés pour haute trahison. Par clémence, le comte accordera à Jean-François et à sa mère une mort réservée à leur rang et ils seront décapités. Quant à Laffont il sera écartelé sur la place du pilori.

Ulrik sera condamné au bûcher pour pratique de sorcellerie et de magie noire sur la demande expresse de Gérard de Madic. Il en sera de même pour Sardis si des preuves de sa culpabilité sont produites.

Tous les veneurs et leurs familles seront pendus et laissés exposés pendant 4 semaines.

Ceux qui auront réussi à s'échapper, s'enfuiront au nord pour rejoindre l'armée du Décharné. Geneviève de Morangias sera répudiée. Les nobles seront déchus de leurs titres et n'importe quel gueux aura le droit de les tuer.

Sylvia proposera aux PJ de travailler pour elle. Toutefois, elle ne révélera jamais qui est son employeur.

Le comte sera très généreux pour l'avoir sauvé. Il doublera cette récompense si Marianne est encore en vie et proposera aux personnages de rentrer à son service.

Malheureusement, un mois plus tard, les armées du Décharné mettront le siège devant Falaise. Les habitants opposeront une résistance farouche au-delà de toute attente. Le siège durera 6 mois avant que les défenses ne tombent.

Si elle est toujours en vie, le comte confiera Marianne aux PJ. Le commandeur de l'ordre pourra alors leur montrer le passage secret pour sauver l'héritière. En contrepartie, Gérard leur demandera d'emmener L'Encensoir de l'Exorciste et Le Reliquaire des Sept Larmes à la commanderie de Roctourbe où on leur offrira l'hospitalité et une récompense.

Aucun miles christi ne s'enfuira. Ils se battront jusqu'à la mort contre les hordes du Chaos, fidèles à leur serment.

Toutefois, escorter Marianne jusqu'à un lieu sûr, à travers les lignes ennemies et un pays ravagé, constituera assurément une aventure à part entière.

DRAMATIS PERSONAE

Sylvia

Prostituée, humaine, 35 ans, espionne/10

Sylvia se présente comme une prostituée de luxe de la maison Tissier, établissement discret et raffiné où se croisent nobles débauchés, officiers et voyageurs de passage. Elle incarne une sensualité rare, parfaitement maîtrisée, presque aristocratique, qui la distingue immédiatement des autres femmes du lieu. Derrière son charme se cache une intelligence froide et une capacité remarquable à obtenir renseignements ou confidences.

Derrière cette façade soigneusement entretenue se dissimule une identité bien différente. Sylvia est en réalité une agente de l'Opus Dei, envoyée discrètement dans les Confins dans le cadre d'une mission d'influence et de purification idéologique. Sa mission consiste à surveiller les élites locales, combattre les cultes déviants et éliminer toute menace susceptible de remettre en cause l'autorité de l'Église.

Elle agit seule, sans état d'âme apparent. Habitée aux opérations clandestines, elle considère le mensonge, la séduction et le meurtre comme de simples outils au service d'une cause supérieure.

Sous son apparente élégance se cache une combattante redoutable, experte en infiltration, en poisons et en assassinat discret. Son arme de prédilection est un éventail dont les montants renferment de fines lames d'acier capables de tuer en un éclair, sans éveiller les soupçons.

Sa rencontre avec les PJ n'est pas fortuite. Elle les observe, évalue leur potentiel et peut aussi bien leur fournir une aide précieuse que les manipuler pour servir ses propres objectifs afin de protéger les intérêts de l'Église en éradiquant toute hérésie ou tout culte interdit.

Si par malheur le Pacte parvenait à renverser le comte, Sylvia s'escamotera rapidement en tentant de passer en Tor Elyndor par le col de l'Aiguille. Elle se fera escorter par la compagnie qu'elle a soudoyé lorsque son capitaine a été remercié par Jean-François de Morangias.

C&S, 1st edition



Taille: 5'10", Poids:150dr
Armure : 0 (rien)
armes : éventail, dague
BOD : 21, FAT : 18
Att : +28%
Par : -28%
Esq : -30%
coup : +3
WDF : x4

ORC d100

STR: 10 BOD: 25
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 12 DB: +0
INT: 14 HP: +0
POW: 15 SAN: 75
DEX: 17 MOV: 10
APP: 15
BAV: 13
BRA: 15
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Éventail	1	70	+0	1d3+2+db*
Dague	1	75	+0	1d4+db

* poison POT/14 : paralysie pendant 1d6+4 tours.

Skills:

Vigilance 80%, Esquiver 70%, Persuasion 85%, Poison 75%, Lire/Écrire 80%, Tactique 70%, Déguisement 75%, Se cacher 80%, Écouter 75%, Séduction 90%, Mensonge 85%, Détection des mensonges 70%, Discrétion 80%, Crochetage 40%, Langues étrangères 60%.

Guy de Morangias

Comte de Morangias humain, 58 ans, guerrier/11

Le comte de Morangias gouverne sans jamais regarder de trop près ce qui pourrait déranger ses propres convictions. Cette vision déformée de son monde le rend aveugle aux manigances et aux trahisons qui se développent dans l'ombre de sa propre maison.

Ainsi, il ne voit pas les dérives de son fils Jean-François, qu'il continue d'admirer comme un héritier exemplaire malgré ses excès et les signes de plus en plus évidents

d'une morale vacillante. Il interprète ses silences comme de la profondeur, son arrogance comme de la force, et ses absences comme les marques d'un esprit supérieur.

Il ne perçoit pas davantage la lente trahison qui s'installe autour de lui dans son propre foyer. Sa femme, qu'il imagine fidèle par attachement autant que par devoir, évolue dans un espace parallèle où les décisions se prennent sans lui et où les alliances se nouent dans les couloirs. Le comte transforme ses distances en fatigue et les regards échangés en simples habitudes sociales.

Guy continue d'exercer son autorité comme si rien ne changeait, donnant des ordres, recevant des rapports, organisant la traque de la Bête et la résistance face aux forces du Décharné, avec la conviction intacte que ses vassaux tiennent compte de ses ordres. Il est, en réalité, le dernier à croire à son propre pouvoir.

C&S, 1st edition



Taille: 6'1", Poids: 200dr
Armure : 9 (plates + mailles) + heaume
armes : épée 2M, dague
BOD : 33, FAT : 30
Att : +35%
Par : -35%
Esq : -40%
coup : +4
WDF : x4

ORC d100

STR: 15 BOD: 28
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 13 HP: +80
POW: 12 SAN: 60
DEX: 14 MOV: 10
APP: 11
BAV: 12
BRA: 15
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée 2M	1	75	+0	2d8+db
Masse d'arme	1	75	+0	1d8+2+db
Dague	1	70	+0	1d4+db

Armour:

Plates+mailles : AP/9

Skills:

Esquiver 70%, Intimidation 80%, Lire/Écrire 70%, Commandement 85%, Stratégie 75%, Équitation 60%, Tactique 75%, Étiquette 85%, Héraldique 80%, Vigilance 60%.

Geneviève de Morangias

Comtesse de Morangias, humaine, 55 ans, noble

La comtesse affiche des dehors de dignité parfaite, presque spectrale, où chacun de ses gestes est mesuré. Elle n'agit jamais frontalement, mais par correspondances discrètes, influences indirectes et alliances soigneusement entretenues.

Sa proximité avec Henri Sardis repose sur une affinité à la fois intellectuelle et physique. Tous deux partagent une même vision du monde : celle d'une société gouvernée non par la vérité, mais par les structures invisibles qui façonnent ce que les hommes acceptent comme vérité. Quand Sardis théorise et instrumentalise la peur, Geneviève en comprend les ramifications sociales, familiales et politiques.

Elle est fascinée par la transformation de Sardis, par la sauvagerie et la force qui émanent désormais de lui. Elle sait que cette relation, si elle était révélée, entraînerait sa répudiation et probablement son exécution pour trahison. Pourtant, le danger même de cette liaison renforce son attirance, comme si la transgression lui offrait une liberté que son rang lui interdit.

Elle ne participe pas directement aux exécutions du Pacte. Son rôle est plus subtil. Au sein de la société secrète, elle occupe une position de charnière, entre le monde domestique des Morangias et les sphères idéologiques de Sardis.

Geneviève de Morangias ne sert personne. Elle cherche avant tout à préserver son statut et la survie de sa maison dans une époque de conflits incessants. Son propre fils, Jean-François, ne lui échappe pas totalement. Elle perçoit ses dérives, ses ambitions et ses zones d'ombre, mais elle comprend également sa soif de pouvoir et choisit de l'accompagner, persuadée de pouvoir encore orienter son destin.

C&S, 1st edition



Taille: 5'7", Poids: 145dr
Armure : 0 (rien)
armes : -
BOD : 17, FAT : 17
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 08 BOD: 22
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 11 DB: +0
INT: 14 HP: +20
POW: 12 SAN: 60
DEX: 13 MOV: 10
APP: 12
BAV: 14
BRA: 12
PIE: 11

Skills:

Persuasion 45%, Intrigue 50%, Lire/Écrire 80%, Étiquette 90%, Séduction 45%, Mensonge 65%, Étiquette 90%, Héraldique 30%, Écouter 80%, Discrétion 50%.

Jean-François de Morangias

Héritier de la mesnie de Morangias, humain, 30 ans, guerrier/7

Sous ses dehors impeccables, à l'élégance du geste, la précision du regard et l'aisance mondaine, Jean-François dissimule une nature profondément instable, dominée par la frustration et un besoin absolu de contrôle. Son intelligence est toujours orientée vers la domination des autres, comme si toute relation humaine devait se transformer en rapport de force.

Sa relation avec sa sœur Marianne constitue le cœur sombre de son existence. Ce n'est pas de l'amour mais un objet de désir qui glisse jours après jours vers la jalousie et la violence contenue.

À son bras droit, il porte un moignon qu'il présente comme la conséquence d'un combat héroïque contre un lion des montagnes. En réalité, son membre a été déformé par une maladie dégénérative qu'il a contracté dans le Dominion des elfes noirs. Il dissimule cette

faiblesse derrière le récit d'une blessure de guerre, cultivant l'image d'un homme diminué mais dangereux, dont les ennemis ont appris trop tard à se méfier.

Jean-François est revenu de son voyage dans le nord en ayant adopté certains us et coutumes (notamment ses armes et armure) et tissé des liens avec des cercles occultes. Il y a un an, il a fondé une société secrète œuvrant dans l'ombre pour renverser le comte et conclure une alliance avec le Décharné. Il considère son père comme un homme affaibli, incapable de comprendre les bouleversements à venir et l'avènement du Seigneur des Ténèbres. Une fois le comte éliminé, il convoite son titre et souhaite rompre le serment de vassalité qui unit sa maison à Casteloise afin de placer Morangias sous la bannière du Décharné.

La Bête n'est pour lui qu'un instrument. Il l'entretient, la dirige et exploite la terreur qu'elle répand. Les massacres et la peur qu'elle provoque ne sont pas des fins en eux-mêmes, mais une stratégie mise en œuvre par le Pacte pour précipiter la chute du comte de Morangias.

C&S, 1st edition



Taille: 6'2", Poids: 210dr
Armure : 6 (lorica) + heaume
armes : katana, dague
BOD : 26, FAT : 23
Att : +25%
Par : -25%
Esq : -28%
coup : +4
WDF : x4

ORC d100

STR: 17 BOD: 30
CON: 16 FAT: 16
SIZ: 14 DB: +1D4
INT: 14 HP: +20
POW: 15 SAN: 50
DEX: 16 MOV: 10
APP: 11
BAV: 14
BRA: 15
PIE: 09

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Katana	1	60	+0	1d10+1+db
Wakizashi	1	60	+0	1d6+1+db

Armour:

Lorica : AP/6

Skills:

Esquiver 60%, Intimidation 75%, Lire/Écrire 55%, Commandement 75%, Stratégie 55%, Équitation 60%, Tactique 50%, Vigilance 65%, Torture 60%, Persuasion 60%, Intrigue 65%, Étiquette 60%.

Marianne de Morangias

Héritière de la mesnie de Morangias, humaine, 25 ans, noble

Marianne est une femme intelligente, fine et curieuse qui s'est récemment converti au christianisme sous l'insistance de sa mère. Elle observe plus qu'elle ne parle et s'interroge sur les regards et les sous-entendus qui traversent son entourage.

Elle a le sentiment que ses proches complotent dans l'ombre. Marianne en perçoit les conséquences sans toujours parvenir à en identifier l'origine. Jean-François, son frère, lui apparaît comme une figure à la fois protectrice et inquiétante, dont l'affection frôle parfois l'emprise. Sa mère, quant à elle, devient chaque jour plus distante et préfère se confier à Sardis.

Face aux incohérences, aux récits incomplets et aux disparitions inexpliquées, Marianne comprend peu à peu qu'une sombre conspiration est à l'œuvre. Mais elle reste incapable de voir le tableau dans son ensemble pour en comprendre le sens.

C&S, 1st edition



Taille: 5'4", Poids: 125dr
Armure : 0 (rien)
BOD : 10, FAT : 08
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 08	BOD: 21
CON: 12	FAT: 12
SIZ: 09	DB: +0
INT: 13	HP: +0
POW: 15	SAN: 65
DEX: 12	MOV: 10
APP: 16	

BAV: 14

BRA: 10

PIE: 16

Skills:

Écouter 80%, Lire/Écrire 85%, Persuasion 40%, Détection des mensonges 55%, Étiquette 65%, Histoire 60%, Discrétion 50%.

Pierre-Jean Laffont

Bailli de Falaise, humain, 50 ans, guerrier/8

Le bailli est un homme de pouvoir hautain. Représentant du comte, il est imbu de sa personne, méprisant envers les paysans et obsédé par le protocole comme par les convenances.

En plus de présider les tribunaux et d'enquêter sur les affaires importantes, il supervise la levée des impôts et la perception des taxes. Laffont est l'œil et la main du comte, chargé de faire respecter l'autorité de son suzerain dans tout le comté.

Pragmatique, méthodique et volontiers cynique, il cherche avant tout à préserver l'ordre établi et à protéger les intérêts du comté. Voyant le vent tourner, il s'est progressivement rangé du côté de Jean-François et a rejoint le Pacte afin de conserver sa charge et son influence.

C&S, 1st edition



Taille: 5'11", Poids: 180dr
Armure : 8 (haubert)
armes : épée longue, dague
BOD : 27, FAT : 24
Att : +28%
Par : -25%
Esq : -28%
coup : +3
WDF : x4

ORC d100

STR: 15	BOD: 25
CON: 13	FAT: 13
SIZ: 12	DB: +1D4
INT: 12	HP: +40
POW: 10	SAN: 50
DEX: 15	MOV: 10
APP: 10	
BAV: 12	
BRA: 13	
PIE: 09	

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée longue	1	70	+0	1d8+db
Dague	1	65	+0	1d4+db

Armour:

Haubert : AP/7

Skills:

Esquiver 50%, Intimidation 55%, Lire/Écrire 65%, Commandement 65%, Équitation 60%, Vigilance 65%, Loi 60%.

Henri Sardis

Curé de la commanderie Autelière de Falaise, humain, 52 ans, lycanthrope

Il y a deux ans, Henri Sardis a été nommé à la commanderie de Falaise par l'évêché de Sanlis, après que les *miles Christi* de l'ordre de l'Autel eurent perdu leur chapelain lors de la Grande Peste.

Henri Sardis a été formé dans les cercles les plus rigoureux de l'Église, où il fut très tôt remarqué pour son intelligence théologique et sa capacité à manier les textes sacrés comme des instruments de gouvernement. Très jeune, il en vient à une conviction simple : ce n'est pas la foi qui gouverne les hommes, mais la peur.

Selon lui, Dieu ne s'adresse jamais directement aux hommes. Il parle par des signes, des fléaux et des catastrophes destinés à rappeler l'ordre véritable du monde. Le chaos n'est pas une erreur de la création, mais son langage, que seuls quelques élus sont capables d'interpréter sans sombrer dans la folie.

Animé par ces convictions, Sardis se porte volontaire pour partir évangéliser les païens des Confins. C'est là qu'il rencontre Ulrik. Comprenant rapidement les aspirations du prêtre, le nécromancien nourrit sa vision du monde et gagne progressivement sa confiance. Il finit par l'attirer dans un rituel démoniaque au cours duquel Sardis reçoit la marque de la Bête. Lors de cette cérémonie, son esprit se disloque et il perd tout souvenir de ce qui s'est réellement passé.

Depuis ce jour, deux êtres coexistent en lui. Le premier est Henri Sardis, homme d'Église désormais privé de ses pouvoirs sacerdotaux. Convaincu que la peur demeure le plus puissant moteur de la foi, il voit dans la Bête un instrument providentiel capable de

rassembler les angoisses dispersées du peuple, de pousser les hommes à rechercher un protecteur et d'accepter le Sauveur.

Le second est la Bête elle-même. Lorsque Sardis perd toute humanité, il devient l'instrument inconscient de la volonté d'Ulrik. À son réveil, ses souvenirs sont confus, fragmentaires, souvent contradictoires. Il ignore qu'il est lui-même la créature qui terrorise la région et serait horrifié d'apprendre la vérité.

Pourtant, même sous sa forme humaine, Sardis ne considère pas les victimes comme des innocents sacrifiés, mais comme les éléments nécessaires d'un ordre supérieur. La souffrance nourrit la foi, la peur purifie les sociétés et la mort sélectionne ceux qui survivront à la révélation de la vérité.

C&S, 1st edition



Taille: 5'8", Poids: 200dr
Armure : 0 (rien)
armes : masse
BOD : 52, FAT : 37
Att : +45%
Par : -45%
Esq : -25%
coup : +3
WDF : x7

ORC d100

STR: 17 BOD: 33
CON: 18 FAT: 18
SIZ: 15 DB: +1D6
INT: 15 HP: -280
POW: 14 SAN: 70
DEX: 17 MOV: 10
APP: 13
BAV: 13
BRA: 17
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Masse	1	60	+0	1d6+2+db

Armour:

Plates+mailles : AP/9

Skills:

Lire/Écrire 90%, Théologie 85%, Persuasion 85%, Psychologie 80%, Baratiner 85%, Lois féodales 75%, Latin 80%.

La Bête

Hôte d'un esprit maléfique

Invoqué par un rituel de possession, un démon change forme habite maintenant le corps et l'esprit du malheureux Henri Sardis. Au fur du temps, le curé a perdu progressivement son identité au point que l'entité maléfique contrôle dorénavant totalement son hôte.

Toutefois, le démon étant lié à un corps vivant sous l'emprise d'un sortilège, il se doit d'obéir au nécromancien. Ce qui n'est guère de son goût.

C&S, 1st edition



Taille: 8', Poids: 270dr
armure : 4
BOD : 30, FAT : 30
Att : +30%
Esq : -15%
4xWDF MMB1

ORC d100

STR: 36 BOD: 54
CON: 29 FAT: 29
SIZ: 25 DB: +3D6
INT: 13 HF: 2
POW: 35 MOV: 12
DEX: 19
BRA: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Morsure	1	70	+0	1D8+1/2db
Griottes	2	90	+0	1D6+db

Armour:

fouffure surnaturelle: AP/8

Les dégâts avec une arme classique ne donneront également que les dégâts minimaux. Seules les armes magiques ou en argent infligeront des dégâts normaux.

Skills:

Grimper 75%, Esquiver 95%, Se cacher 90%, Sauter 90%, Langue (Langue noire) 100%, Écouter 95%, Sentir 90%, Furtivité 95%, Repérer 90%, Traquer 90%.

Anseau Duhamel

Capitaine mercenaire, humain, 40 ans, guerrier/8

Le capitaine Duhamel appartient à cette catégorie d'hommes que les guerres féodales ont produit, des soldats de fortune dont la loyauté ne s'attache ni à une cause ni à une mesnie, mais à l'opportunité du moment. Avant d'apparaître dans les terres des Confins, il n'était déjà plus un officier reconnu par une armée régulière, mais le vestige d'un corps de mercenaires recruté à la demande du comte de Morangias pour contenir les troubles croissants attribués à la Bête.

Son unité, hétérogène et brutale, est constituée d'anciens soldats de campagne, déserteurs recyclés, brigands et quelques hommes rompus aux violences de la guerre. Leur mission officielle consiste à protéger les villages et à organiser des battues efficaces. Leur véritable fonction, toutefois, est plus politique que militaire : restaurer l'ordre par la démonstration de force, et rendre visible une autorité qui commence à s'étioler.

Duhamel, à leur tête, possède une expérience réelle du combat, acquise sur plusieurs campagnes, mais aucune aptitude particulière pour la traque. Il comprend les hommes, les lignes de front, les assauts frontaux. Mais la forêt, les traces infimes et les logiques invisibles du prédateur lui échappent totalement.

Très vite, ses méthodes révélèrent leurs limites. Il transforma la région en territoire militaire, imposant des battues massives, des pièges aveugles, des patrouilles désordonnées. La peur qu'il devait contenir se retourna contre lui, nourrie par les maladroites de ses propres hommes. Les pertes civiles s'accumulent, les résultats restent inexistantes, et la Bête continue de frapper avec une régularité presque humiliante.

Le comte de Morangias, qui avait initialement vu en lui un instrument de contrôle, commence à douter de son utilité. Sa disgrâce est lente mais certaine.

C'est dans cette zone grise, entre l'échec reconnu et l'existence tolérée, que Sylvia le récupéra. Entre ses mains, Duhamel cesse d'être un capitaine déchu pour devenir un outil de second ordre, réorienté vers des opérations plus discrètes, moins officielles, où

la brutalité doit savoir se faire silencieuse. Il n'a pas retrouvé la gloire, mais une fonction nouvelle, plus trouble encore : celle d'un homme qui agit sans jamais savoir exactement pour qui il agit.

C&S, 1st edition



Taille: 6'0", Poids: 180dr
 Armure : 9 (plates + mailles) + heaume
 armes : épée bâtarde, dague
 BOD : 27, FAT : 24
 Att : +28%
 Par : -25%
 Esq : -25%
 coup : +3
 WDF : x4

ORC d100

STR: 16 BOD: 27
 CON: 14 FAT: 14
 SIZ: 13 DB: +1D4
 INT: 12 HP: -10
 POW: 13 SAN: 60
 DEX: 16 MOV: 10
 APP: 10
 BAV: 11
 BRA: 15
 PIE: 08

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée bâtarde	1	65	+0	1d10+1+db
Dague	1	55	+0	1d4+db

Armour:

Plates+mailles : AP/9

Skills:

Esquiver 65%, Intimidation 45%,
 Commandement 70%, Tactique 50%,
 Équitation 60%, Vigilance 50%, Survie 75%,
 Torture 40%, Marchandage 50%, Premiers Soins 65%.

Les mercenaires (x30)

Combattants soudoyés, humains, guerriers/4

Depuis deux ans, les guerres féodales ont créées des centaines de guerriers sans suzerain, soudoyés au gré des alliances ou des parjures.

Au fil du temps, ils se sont associés en bandes organisées pour pillager les

campagnes avant de franchir la rivière course folle vers les Confins, un territoire riche et morcelé où les cités se font une guerre permanente.

Duhamel transforme la compagnie en une machine de guerre professionnelle et devient le chef mercenaire le plus craint des Confins.

Ces mercenaires portent des surcots blancs par-dessus leur armure pour se reconnaître sur le champ de bataille qui a donné le nom à leur compagnie : la compagnie Blanche (d'argent, au chevron de sable, chargé de trois demi lunes du champ).



Les soldats démontent souvent pour combattre au corps-à-corps avec de longues lances et sont parmi les rares combattants capables de mener des attaques nocturnes coordonnées.

C&S, 1st edition



Taille : 5'11", Poids 170 dr
 armure : 5 (cotte mailles)
 armes : épée large, lance
 BOD : 14, FAT : 12
 Att : +15%
 Par : -15%
 Esq : -18%
 coup : +1
 WDF : x3

ORC d100

STR: 13 BOD: 24
 CON: 12 FAT: 12
 SIZ: 12 DB: +1D4
 INT: 09 HP: +0
 POW: 09 SAN: 45
 DEX: 13 MOV: 10
 APP: 10
 BAV: 11
 BRA: 10
 PIE: 09

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée large	1	50	+0	1d8+1+db
lance	1	50	+0	1d8+1+db
dague	1	50	+0	1d4+db

Armour:

cottes de mailles AP/5

Skills:

Esquive 45%, Vigilance 50%, Intimidation 45%, Évaluer 45 %, Se cacher 40 %, Embuscade 45 %.

La Fêlure et Blondin

Chefs des veneurs, humains, 33 ans, forestiers/7

Nés dans une famille de braconniers vivant aux marges des forêts, ils grandissent dans la misère et la violence. Très jeunes, ils apprennent à poser des collets, à suivre une piste plusieurs jours durant et à achever un animal à l'arme blanche pour ne pas attirer l'attention. Cette connaissance intime des bois attire bientôt l'intérêt de Jean-François de Morangias, qui les recrute pour former le noyau dur des veneurs.

Au fil des années, les deux frères deviennent les véritables capitaines de cette milice clandestine. Ils recrutent les hommes, organisent les battues secrètes, surveillent la cache de la Bête et éliminent quiconque s'approche de la vérité. Leur fidélité n'est motivée ni par la foi ni par la politique : ils servent Jean-François parce qu'il leur offre pouvoir, argent et le droit d'exercer une violence sans limite.

La Fêlure, l'aîné, doit son surnom à une profonde cicatrice qui lui fend le visage, souvenir d'une attaque de la Bête lorsque Sardis ne parvenait pas encore à se contrôler. Taciturne et méthodique, il dirige les opérations comme un chef de guerre. Il parle peu, mais chacun de ses ordres est exécuté sans discussion. Il considère les paysans comme du gibier et les veneurs comme sa meute.

Blondin, son cadet, est tout l'inverse. Souriant, provocateur et imprévisible, il prend plaisir à terroriser les villageois avant même de les frapper. Là où son frère inspire la peur par son calme, Blondin la provoque par sa cruauté. Il rit pendant les battues, joue avec ses victimes et transforme chaque expédition en démonstration de force. Même les autres veneurs évitent de rester seuls avec lui.

Ensemble, ils forment un duo redoutable. La Fêlure planifie, Blondin exécute. L'un pense comme un chasseur, l'autre agit comme un prédateur.

C&S, 1st edition



Taille: 6'0", Poids: 180dr
Armure : 2 (cuir bouilli)
armes : arc long, hache, dague
BOD : 52, FAT : 37
Att : +45%
Par : -45%
Esq : -25%
coup : +3
WDF : x7

ORC d100

STR: 14 BOD: 28
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 11 HP: -20
POW: 11 SAN: 55
DEX: 15 MOV: 10
APP: 10
BAV: 11
BRA: 13
PIE: 08

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Arc long	1	55	+0	2d6+2+db
Hache	1	55	+0	1d8+2+db
Dague	1	50	+0	1d4+db

Armour:

Cuir bouilli : AP/3

Skills:

Pistage 90%, Vigilance 80%, Survie 85%,
Chasse 90%, Discrétion 75%, Écouter 75%,
Esquiver 65%, Intimidation 85%,
Commandement 75%, Tactique 70%,
Connaissance forêt 90%, Torture 60%.

Les veneurs (x23)

Hommes de main, humains, forestiers/4

Les veneurs constituent le corps de chasse attaché à la mesnie de Morangias. Recrutés à l'origine par le comte pour protéger ses terres et traquer les menaces qui rôdent dans les forêts, ils connaissent parfaitement la région, ses chemins oubliés et ses territoires sauvages.

Avec le temps, leur rôle a été profondément détourné par Jean-François de Morangias. Ils ne sont plus seulement des chasseurs, mais forment une force hybride mêlant pisteurs, soldats et mercenaires. Leur connaissance du

terrain en fait un instrument idéal pour surveiller, intimider et contrôler la population rurale en usant parfois de violence.

Dans les faits, ils agissent comme les hommes de main de Jean-François, directement ou par l'intermédiaire d'ordres officieux. Sous couvert des battues officielles, ils participent à un système plus opaque où la chasse à la Bête dissimule d'autres objectifs.

Ils ne se contentent pas de poursuivre la créature : certains contribuent à protéger son existence. Des battues semblent volontairement mal organisées, des pièges sont détournés et certaines pistes disparaissent opportunément. Qu'ils agissent par loyauté, peur ou ignorance, leurs actions entretiennent le climat de terreur dont le Pacte a besoin pour masquer la vérité.

C&S, 1st edition



Taille: 5'10", Poids:165dr
Armure : 1 (cuir)
armes : arc, hache, dague
BOD : 14, FAT : 12
Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 12 BOD: 26
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 12 DB: +0
INT: 09 HP: -10
POW: 09 SAN: 45
DEX: 14 MOV: 10
APP: 10
BAV: 10
BRA: 11
PIE: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Arc long	1	40	+0	2d6+2+db
Griffes de cbt	1	40	+0	1d3+1+db
Dague	1	40	+0	1d4+db

Armour:

Cuir : AP/2

Skills:

Pistage 75%, Vigilance 65%, Survie 70%, Discrétion 60%, Écouter 60%, Esquiver 50%, Chasse 80%, Connaissance forêt 75%, Intimidation 40%.

Chien de Chasse (x10)

Molosse hargneux

C'est un gros chien de guerre qui pèse plus d'une centaine de dragons. Sa première attaque est une charge qui peut faire tomber son adversaire (bash +10%).

C&S, 1st edition



Taille : 5', Poids 125dr
armure : 1 (peau épaisse)
BOD : 16
Att : +15%
Esq : -25 %
4xWDF MMB2 (crocs)

ORC d100

STR: 12 BOD: 25
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 11 DB: +0
INT: 03 HF: -
POW: 03 MOV: 8
DEX: 12
BRA: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	70	+0	1d6+db

Armour:

peau épaisse AP/1

Skills:

Vigilance 70%, pistage 80%.

La Bavarde

Sorcière, humaine, 29 ans, magicienne/4

Nul ne connaît son véritable nom. Les veneurs l'ont surnommée « la Bavarde », ironie cruelle pour cette jeune femme qui n'a pas prononcé un seul mot depuis son entrée dans l'âge adulte. Certains racontent que le massacre de sa famille par des Orcs l'a rendue muette. En réalité, elle a volontairement offert sa voix au démon Asmodée lors de son initiation au sein de l'Église des Élus, l'une des Sept Églises du Mal.

Elle a grandi à l'écart des villages, dans les bois et les ravins des Confins, auprès de son père, un guérisseur marginal qui connaissait les plantes, les venins et les remèdes que les

paysans attribuaient volontiers à la sorcellerie. C'est auprès de lui qu'elle a appris à observer la nature, à préparer des baumes et des poisons, et à se déplacer sans laisser de traces.

Officiellement, elle soigne les chevaux et le bétail des fermes isolées. En réalité, elle est la plus discrète des servantes d'Ulrik. Elle transporte les messages du nécromancien auprès de Sardis, de Jean-François et des autres membres du Pacte. Elle veille également à l'approvisionnement en nourriture, en remèdes et en tout ce qui lui est nécessaire pour demeurer caché.

Les veneurs la tolèrent sans jamais l'accepter véritablement. Son allure de roturière, ses vêtements rapiécés, ses bijoux de cuivre et son mutisme nourrissent toutes les superstitions. Les villageois la prennent pour une simple d'esprit. Les membres du Pacte, quant à eux, la considèrent comme un outil docile. Parce qu'elle ne parle jamais, ils s'imaginent qu'elle ne comprend pas tout ce qu'elle voit.

Pourtant, nul n'est mieux informé qu'elle. Elle assiste aux réunions nocturnes, observe les intrigues de Jean-François, les sermons de Sardis et les déplacements des veneurs. Rien ne lui échappe. Sans prononcer un mot, elle rapporte tout à Ulrik et le tient continuellement informé de ce qui se trame dans les comté.

C&S, 1st edition



Taille: 5'5", Poids: 125dr
Armure : 0 (rien)
armes : dague
BOD : 10, FAT : 09
Att : +12%
Par : -12%
Esq : -15%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 10 BOD: 22
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 10 DB: +0
INT: 15 HP: +0
POW: 16 SAN: 60
DEX: 16 MOV: 10
APP: 13
BAV: N/A
BRA: 14
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Dague	1	30	+0	1d4+db

Skills:

Poison 40%, Premiers Soins 50%, Vigilance 55%, Écouter 65%, Discrétion 50%, Se cacher 45%, Survie 50%, Esquiver 30%.

Spells:

commande

- charmer les personnes/1
- spasmes musculaire/2

Miles Christi de l'ordre de l'Autel

Défenseurs de l'Église, Humains, guerrier/6

Depuis sa création lors de la guerre du Graal, l'Ordre a joué un rôle très actif comme défenseur des chrétiens. Plus tard, il fonda des hospices et des hôpitaux pour soigner les malades et les ladres (lépreux), victimes de la corruption. Les chevaliers du Christ cherchent à étendre leur influence et installent des commanderies en passant des accords avec les suzerains. Lorsqu'ils rentrent dans l'ordre, ils prêtent des vœux stricts de chasteté, de pauvreté et d'obéissance afin d'affirmer leur engagement total envers Dieu, à renoncer aux plaisirs mondains et à se consacrer à la défense de l'Église.

C&S, 1st edition



Taille : 6', Poids 185dr
armure : 9 (plates + mailles) + heaume
armes : épée 2M, dague
BOD : 23, FAT : 22
Att : +25%
Par : -25%
Esq : -35%
coup : +3
WDF : x4

ORC d100

STR: 13 BOD: 26
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 10 HP: +20
POW: 10 SAN: 50
DEX: 14 MOV: 6
APP: 11
BAV: 10
BRA: 15
PIE: 16

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée 2M	1	60	+0	2d8+db
daguer	1	60	+0	1d4+db

Armour:

Plates + mailles : AP/9

Skills:

Vigilance 50%, Perception 35%, Esquive 40%, Équitation 60%, Tactique 40 %, Survie 40 %, premiers soins 55 %, Théologie 35%.

Homme d'armes

Humains, guerriers/3

Les hommes d'armes sont des soldats professionnels, considérés comme une sorte de "guerrier de base" dans la hiérarchie militaire. Ils sont chargés de mener le combat au front et reçoivent une formation rigoureuse en maniement des armes et en techniques de combat.

Leur statut est inférieur à celui des chevaliers, mais supérieur à celui des veneurs ou des serfs.

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids 160 dr
armure : 4 (gambison),
bouclier
armes : lance, épée courte
BOD : 13, FAT : 10
Att : +15%
Par : -15%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 12	BOD: 24
CON: 12	FAT: 12
SIZ: 12	DB: +0
INT: 10	HP: +0
POW: 09	SAN: 45
DEX: 12	MOV: 6
APP: 12	
BAV: 10	
BRA: 12	
PIE: 12	

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Lance courte	1	45	+0	1d8+1+db
Épée large	1	45	+0	1d8+1+db

Armour:

gambison AP/4

Skills:

Vigilance 50%, Intimidation 45%, Persuasion 45%, Connaissance des routes locales 40%.

Ulrik

Magicien, humain, 20 ans, nécromant/5

Après l'extermination de l'assemblée de sorcières au village de Hautes Fanges, Ulrik a fuit vers Casteloise, pour arriver à Falaise.

Il avait ouïe dire qu'une commanderie Autelière s'était établie dans la ville et il voulait se venger de l'Ordre qu'il considère responsable de la mort de sa mère.

Sur place, il prit contact avec la Bavarde pour avoir de l'aide et des informations. Il fut agréablement surpris d'apprendre que la teneur des prêches du curé se basent sur la peur ainsi que le goût pour la dépravation de Jean-François de Morangias.

Il échafauda un plan pour se rapprocher des deux hommes. Pour le premier, il lui montra des moyens, basés sur la sorcellerie et la magie noire, qui tiendraient le peuple dans la terreur. Pour le second, il lui promit des récompenses et des largesses qui lui accorderaient le maréchal de son Maître.

Ainsi fut créée le Pacte.

Dans un deuxième temps, il pervertit Sardis en lui imposant le sceau de la Bête lors d'un rite d'invocation à Castlerigg qui devait en principe lui montrer le pouvoir des pierres. Mais le curé fut dupé et il tomba dans le piège. Le pouvoir de l'anneau est réel mais c'est Sardis qui devait tenir le rôle d'agneau sacrificiel.

Entre temps, Jean-François recruta le Bailli et convainquit sa mère de rejoindre le Pacte. Le jeune héritier avait un autre grand atout. Il commande aux veneurs, des païens qui rejoignirent volontiers la société secrète du moment qu'ils pouvaient obtenir des privilèges.

Ulrik s'installa définitivement dans l'ancien théâtre et il passa à la dernière étape de son plan machiavélique.

La Bête devait installer la terreur, ainsi que le voulait ironiquement le curé dont il serait lui même le vecteur.

Jean-François et ses hommes, de leur côté, devait faire enfler la rumeur de l'incurie et de l'incompétence du comte.

Quand la situation serait arrivée à son paroxysme, Ulrik devait sacrifier la fille du comte à Lugh pour obtenir un familier et donner le coup de grâce à Guy de Morangias.

Le corps mutilé de Marianne devait ensuite être déposé au pied du grand et du petit donjon (cf ✱ sur le plan du château). Au matin, le comte découvrant sa fille depuis la fenêtre de son logis, aurait été défenestré par Jean-François et le Bailli. Ce qui serait passé pour un suicide.

Le lendemain, Jean-François serait devenu comte et Ulrik son conseiller.

Le nouveau comte aurait alors rejeter le sermon de vassalité envers la duchesse de Casteloise pour se déclarer suzerain.

Quatre semaines plus tard, les troupes du Décharné se présenteraient devant les remparts de Falaise. Au grand étonnement de tous, le nouveau comte aurait acté un traité d'alliance avec le maréchal du Seigneur des Ténèbres.

Ulrik aurait enfin tenu sa vengeance. S'il ne les avait pas déjà fait arrêter, les moines-soldats de la commanderie seront fait prisonniers. Puis le nécromancien les aurait fait exécuter selon des supplices qui feraient trembler les plus valeureux.

La chute de Falaise n'aurait constitué qu'une première victoire. Une fois le comté livré aux armées du Décharné, il aurait poursuivi sa vengeance dans un dessein beaucoup plus vaste.

C&S, 1st edition



Taille: 5'7", Poids 140dr
Armure : 0 (rien)
armes : bâton
BOD : 13, FAT : 12
MKL/5, PMF:15
Att : +15%
Par : -15%
Esq : -18%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 10 BOD: 26
CON: 16 FAT: 16

SIZ: 10 DB: +0
INT: 18 HP: +0
POW: 16 SAN: 80
DEX: 13 MOV: 6
APP: 14
BAV: 14
BRA: 14
PIE: 17

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Bâton	1	40	+0	1d8+db
Dague	1	40	+0	1d3+1+db

Skills:

Persuasion 35%, Intimidation 30%, Torture 25%, Baratin 25%.

Spells:

nécromancie

- commander les morts vivants/1
- créer un squelette/1
- créer un zombie/1
- peur/2
- ténèbres/2

commande

- réveiller/1
- sommeil/1
- spasmes musculaires/2

illusion

- détecter les illusions/1
- lever les illusions/1
- mur de brouillard/1
- détecter les illusions/2

transport

- vol/1

Jerkin

Familier de Ulrik, Démon niv. II

Jerkin ressemble à un gros rat possédant deux petites mains préhensiles et un visage méchant et malicieux. Il a été invoqué par le nécromancien pour lui servir d'assistant au quotidien, mais aussi de gardien et de guide spirituel.

En aucun cas il ne se battra au corps à corps, car il n'est là que pour guider Ulrik plus profondément sur le chemin du Mal ! Si Ulrik est tué, Jerkin n'ayant plus de raison de rester plus longtemps sur terre retournera dans les limbes.

Il peut jeter deux sorts par jour et est capable d'invoquer 3d6 rats géants une fois par jour, dans des lieux où la lumière du soleil n'arrive pas.

L'eau bénite et les paroles saintes (prières, chants religieux..) le font battre en retraite s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

C&S, 1st edition



Taille: 2', Poids : 200dr !!
 Armure : 5
 BOD : 50, FAT : 26
 MKL/4, PMF:25, PCF:20
 Att : +20%
 Par : -18%
 Esq : -20%
 coup : +3
 WDF : x3
 2xWDF MMB 2
 (morsure) + poison
 4xWDF MMC 2
 (griffes) : +4 coups

ORC d100

STR: 3 BOD: 28
 CON: 14 FAT: 14
 SIZ: 14 DB: +0
 INT: 16 HF: 0
 POW: 17 MOV: 6
 DEX: 13
 APP: N/A
 BAV: 08
 BRA: 12
 PIE: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Morsure	1	35	+0	1d3+db*
Griffes	2	45	+0	1d3+db

*Un aventurier mordu a une chance de 100 – (CON x5)% de contracter une maladie. Un aventurier infecté devient fébrile dans les 1D6 heures, et est complètement alité et malade pendant 1D6 jours par la suite. Il perd ensuite 1D6 points de vie par jour d'alitement. Un jet de Médecine réussi ou un sort de soin majeur

est nécessaire pour stopper la perte de points de vie.

Armour:

Fourrure spéciale : AP/5

- Peut régénérer 1PV/round.
- Immunisé contre les sorts d'illusions et de commandes.
- Les armes ordinaires ne lui font que la moitié des dommages.
- Le feu ordinaire ne lui cause aucun dégâts.

Skills:

Esquiver 95%, Se cacher 80%, Furtivité 65%.

Spells:

nécromancie

- commander les morts vivants/1
- créer un zombie/1
- manteau de la mort/1
- peur/2
- ténèbres/2
- panique/3
- ténèbres du puits/4

commande

- charmer les personnes/1
- sommeil/1
- spasmes musculaires/2
- suggestion/2

illusion

- mur de brouillard/1

transport

- vol/1
- passe muraille/2
- lévitation/3

magie noire

- prière du Mal/3
- agonie du damné/3
- malédiction/4

Aide de jeu #1 :



Aide de jeu #2 :



Aide de jeu #3 :

BAI T A T AY P A T NI < AY L T T Q I T < H P N L L N P H
Y Q I X T H B H Y H S H T L X H L N X Q I T

Aide de jeu #4a :

Haec scripta sint testamentum meum, si me mori contigerit.

Iuvenis electus hoc vespere ostendere mihi debet flagellum ad ethnicis verum mundi ordinem in mentem revocandum destinatum.

Non fides corda hominum regit, sed timor, nam soli quidam electi linguam Dei interpretari valent ne in insaniam labantur.

Aide de jeu #4b :

Non intelligo quid mihi accidat.

Nequeo iam ut antea communicare. Quasi Deus me amplius non audiat.

Hesterno adhuc die hostias Eucharistiae benedicere volui, sed orationum sacrarum recordari non valeo.

Deus, quare me dereliquisti?

Aide de jeu #4c :

Li mal songier sunt restreis. Peior qu'avant.

Je mei vei les mescreanz chastier.

Li lor turment me fait grand delit sans fin.

Puis la voiz me meined... e jo i accor.

Aide de jeu #5

Hafhoohgwld Yhrwud,

Fuhdwxud txdh kdv whuudv vdqjxlqh irhgdu grq glylqdh
xowlrqlv srhqd hrv, vhg dupd.

Qhvftr txlv hdp lqyrfdyhulw, vhg phdh lqwhu orfdohv
grelohv revhuqdwlrqhv shrvlprv grvwurv wlpruhv
frqilupdqw: kdhuhvlv klf qlgxp ihflw. Vrfthwduv
fodqghrvwlqd, txdh « ludwhuqlwduv » yrfdwxu, whuuruh
d Ehrwld jhqlwr xwlrxu dg frplwlv dxfwrulwdwhp
plqxhgqdp.

Shqlwxv plkl shurxdvxp hrv Lqlplfxp kxlrv ylv hw fkdrv
dxfwrup hrvh, hr frqvlotr xw grv pdjlv ghelotwduhw.

Grupldw lq sdfh Hafhoohgwld Yhrwud: kdhuhvlv
sxujdelwxu hw Ehrwld fxp hd prulhwxu.

Dfflsldv, txdhvr, Looxrvulrvlph Grplqh, uhyhuhqwlv hw
iloldolv ghvrvlqlv phdh revhtxlp.

Aide de jeu #6a

Jo vos scriv por vos anoncer que jo sui enfin prests por
apeler mon guide.

Jo sacrifierai al castel-anel a la novele lune une ame pure.

Cest desgat absterat por faire cheoir son pere, e la voie serat
ouverte por l'ost de nostre Maistre.

Aide jeu #6b

J'ai receu vostre darrain message et suis moult esmerveillié de l'œuvre que avez menée à bien.

Touttevoies, je vous adresse derechief ceste mise en garde. Ne laissez point la vengeance obscurcir vostre jugement, car tel homme qui suit sa ire sans mesure commet souvent faute dont il se repent trop tard. Quant ceste cité sera enfin escheue ès mains de nostre Maistre, lors pourrez-vous espandre le sang des profanateurs et rendre à nostre sœur la vengeance qui lui est due.

Vous m'avez fait savoir vostre darrain œuvre d'invocation. Sachez que la vertu des pierres anciennes ne se conquiert point sans tribut. Chascun des pas que vous faites en ceste voie vous esloigne davantage de ce que les hommes nomment leur humanité. N'en ayez nulle frayeur ; telle métamorphose est le pris de la vraie cognoissance.

Mais gardez-vous d'orgueil et d'outrecuidance. Il est des huis que l'on peut ouvrir, mais qu'ensuite nul enchanteur ne sçaurroit refermer. Les Anciens ne les édifièrent mie pour enclorre les hommes, mais pour retenir ce qui sommeille par-delà.

Le temps œuvre pour nous, et la crainte que vous semez prépare ja l'avènement du règne à venir.

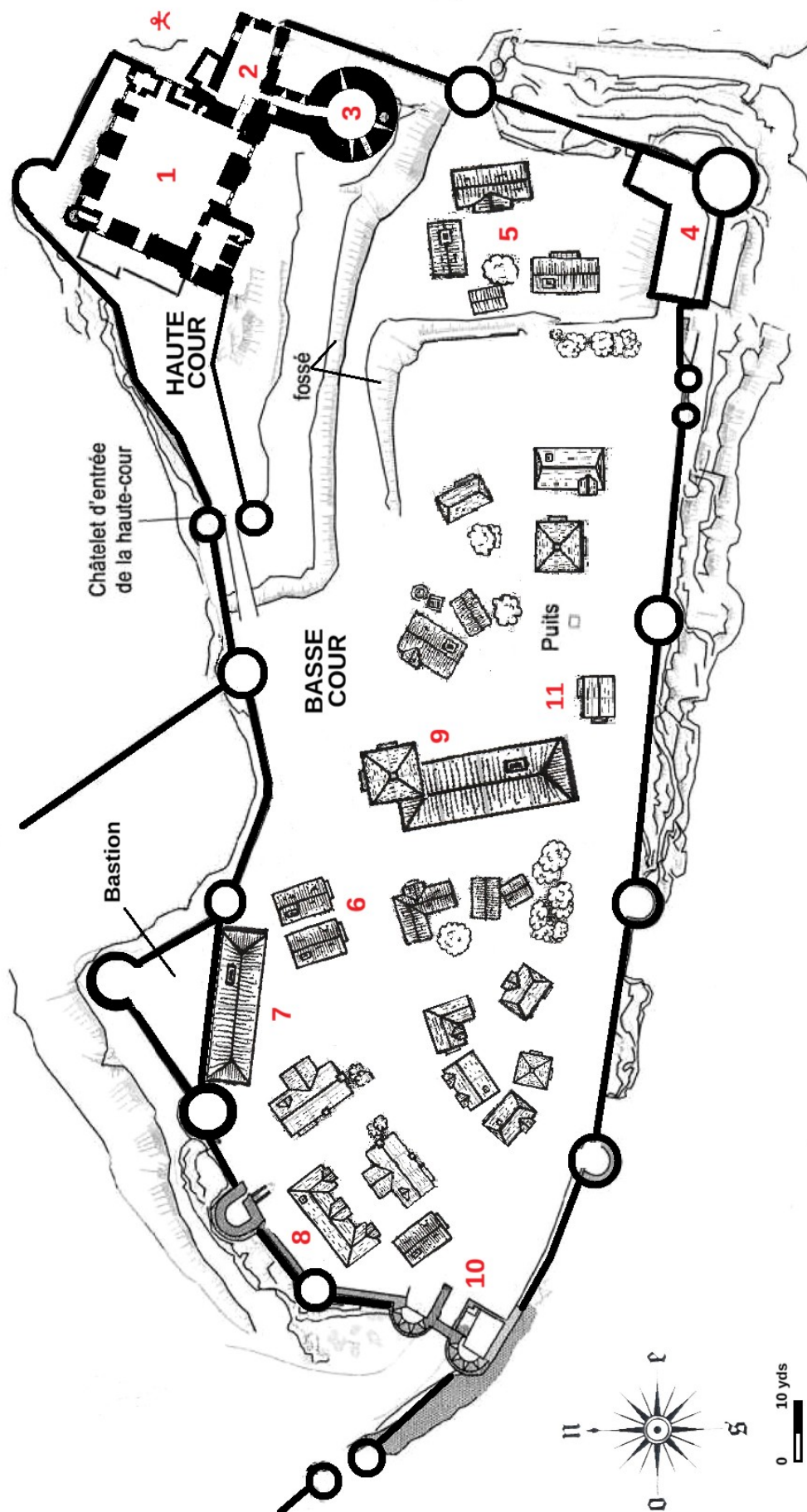
Carte de la région



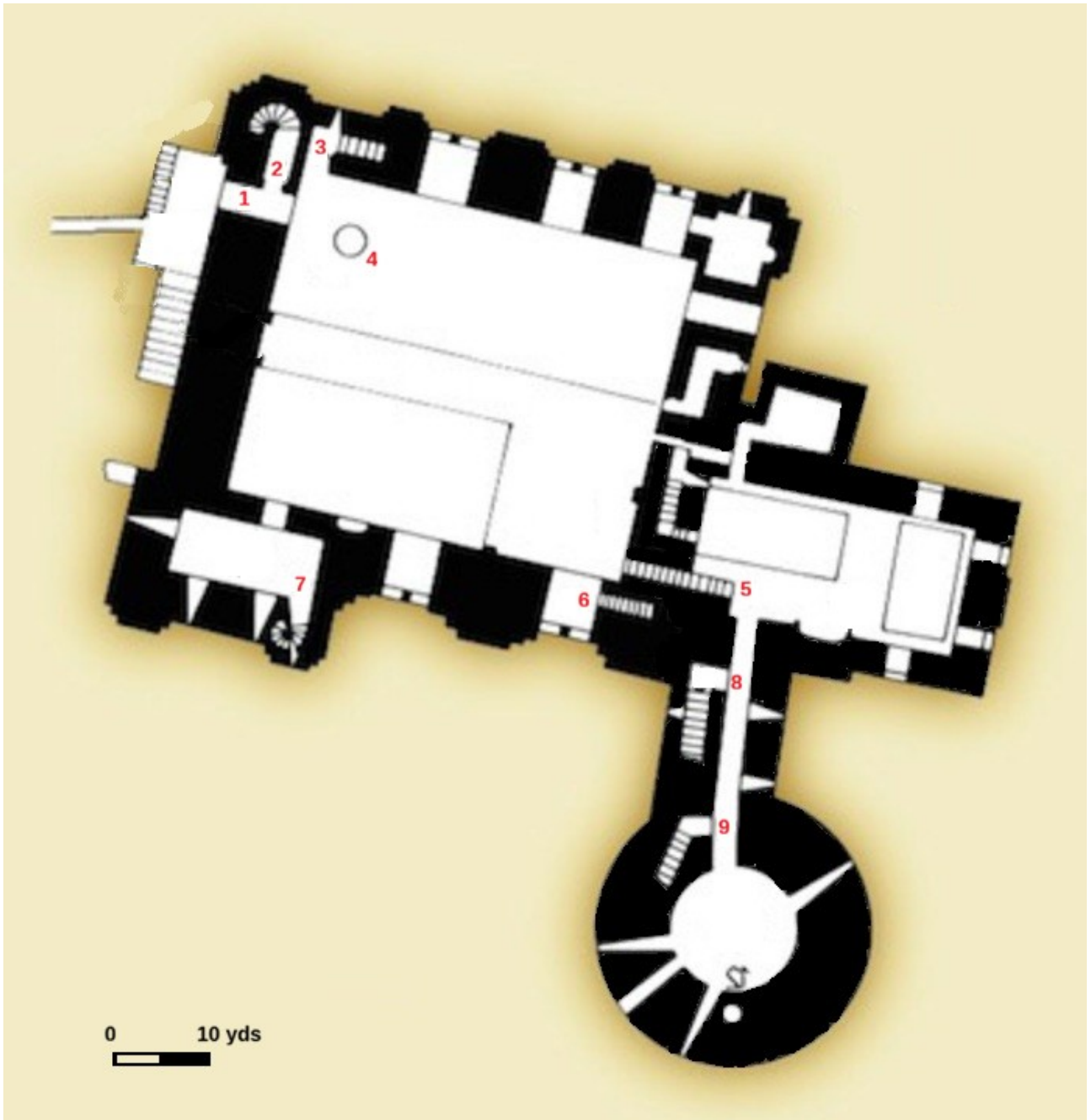
Plan de Falaise



Plan du château

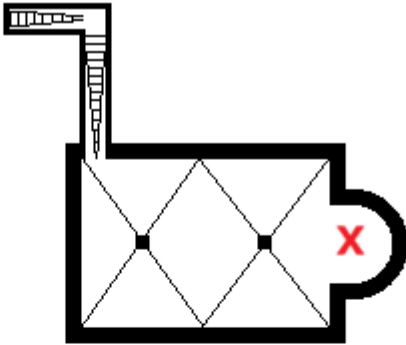


Plan du Donjon

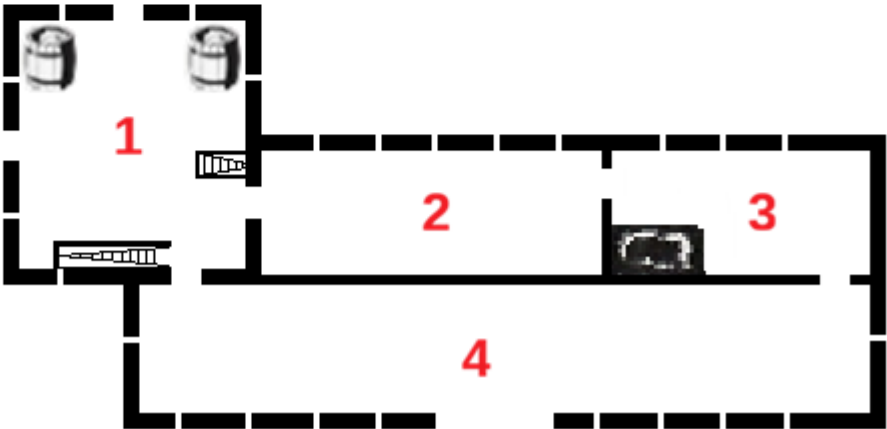


Plan de la commanderie

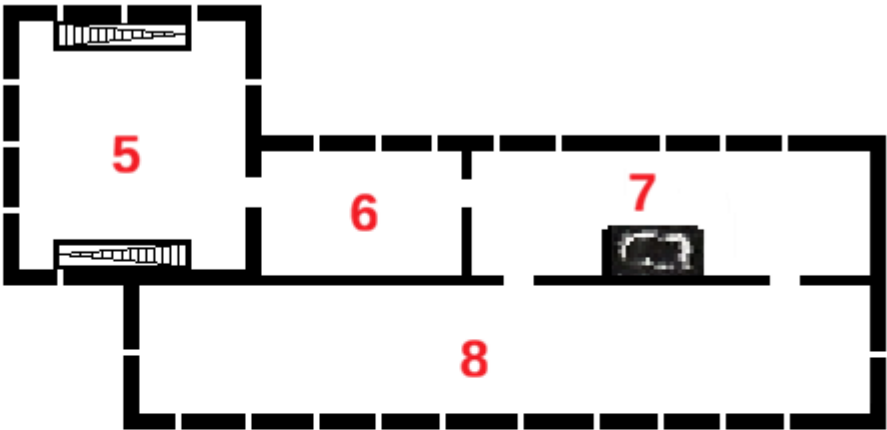
Chapelle



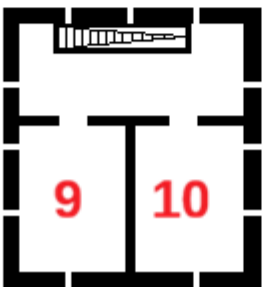
Rdc



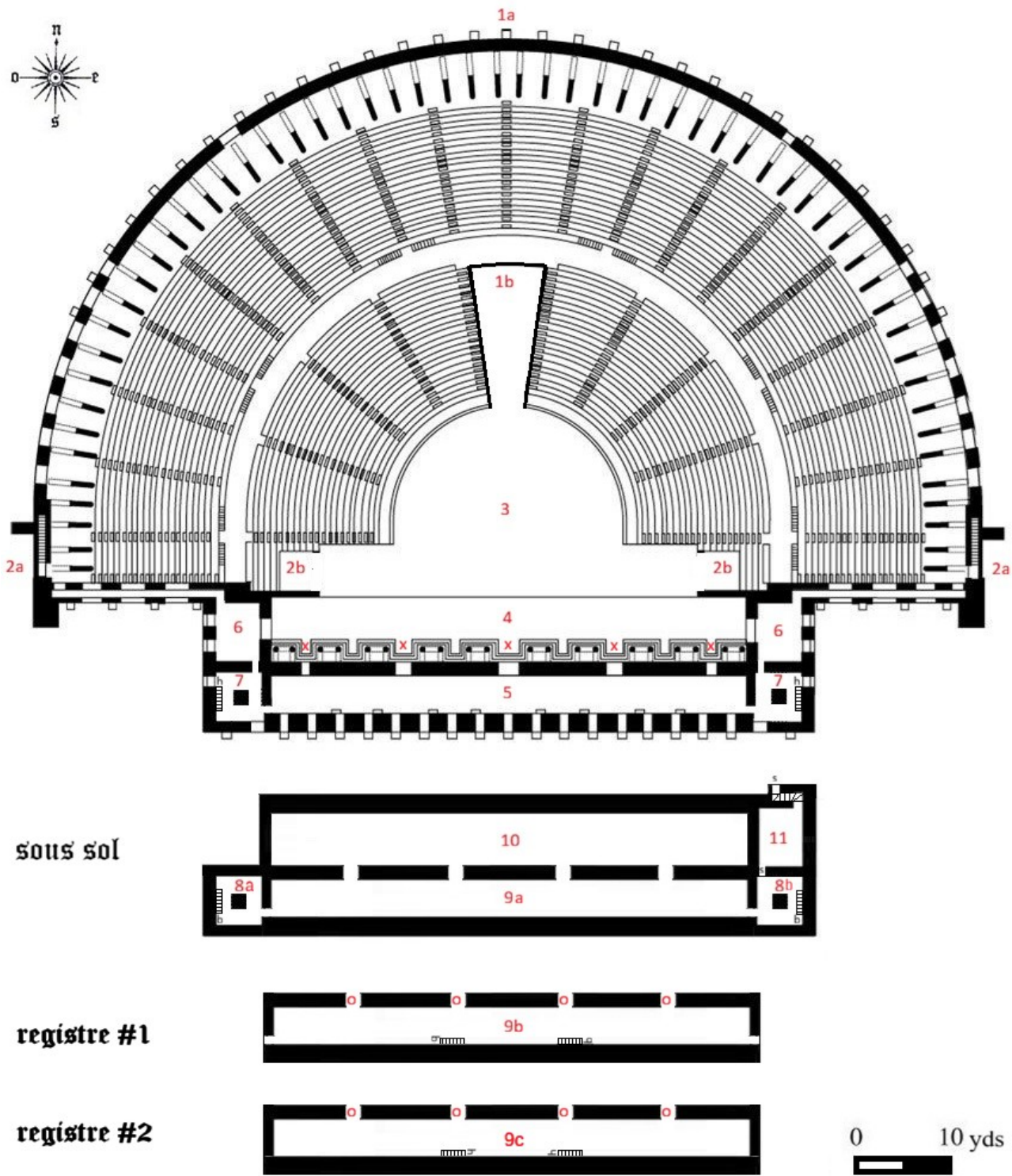
Niv. 1



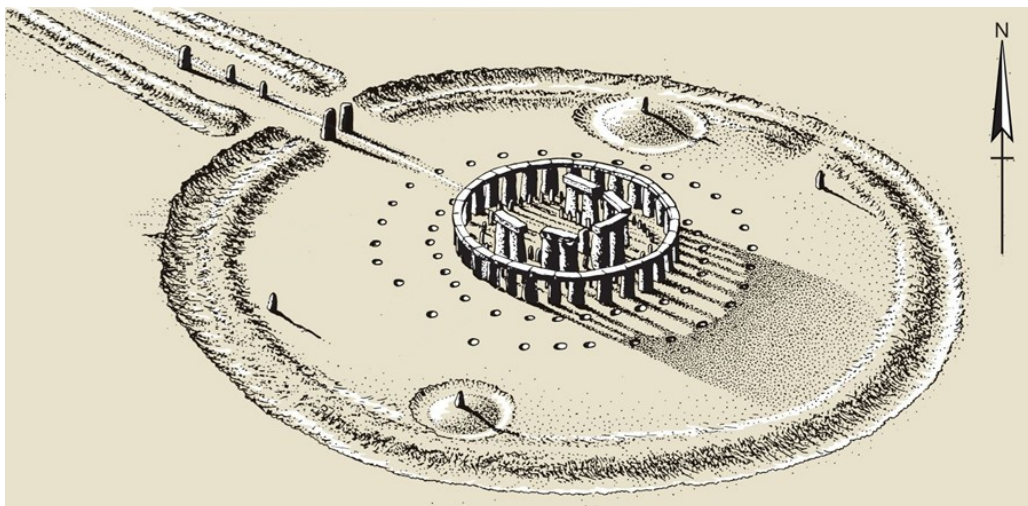
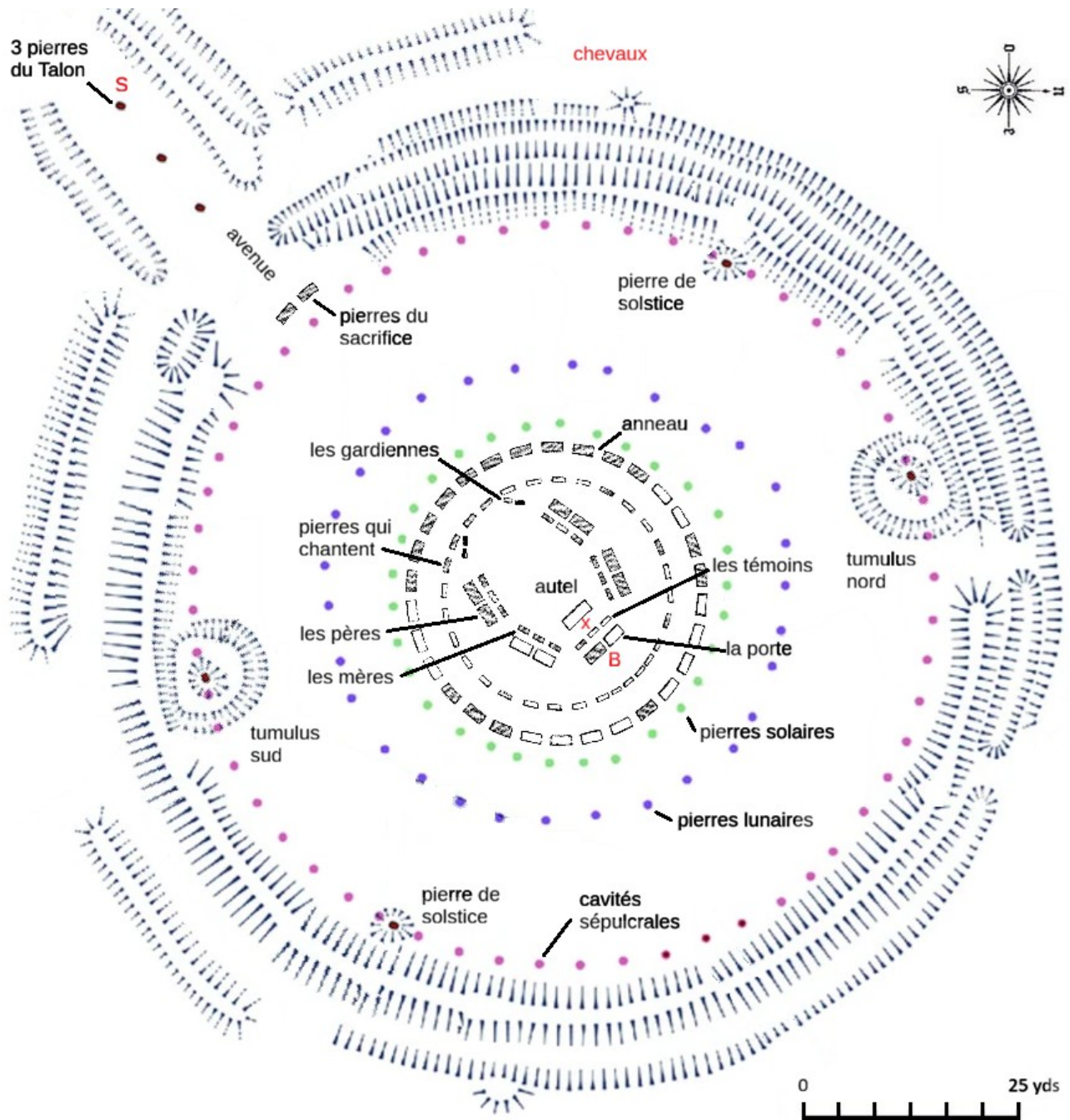
Niv. 2



Plan du théâtre



Plan de Castlerigg



Les Confins, vol. I

Pré-tirés

Eldrin, Forestier, demi-elfe

Forestier du banneret de Lhoffe

Taille : 5'8", Poids : 155 dr., Âge : 25 ans

Niveau : 6

+5% Sagittaire bien placé

3ème fils d'un roturier forestier (FF*M)

Culte : Cernunnos



C&S, 1st edition

Strength:	16	Body:	17
Dexterity:	19	Fatigue:	15
Constitution:	13	Carrying Capacity:	200 dr.
Appearance:	15	%Hit:	+20
Bardic Voice:	13	%Parry:	-20
Intelligence:	14	%Dodge:	-22
Wisdom:	18	Blows :	+2
Charisma:	13	WDF:	x4
Ferocity:	13		
Alignment:	10		

ORC d100

STR: 14 BOD: 22
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 11 DB: +1D4
INT: 12 HP: 0
POW: 16 SAN: 80
DEX: 17 MOV: 6
APP: 13
BAV: 11
BRA: 12
PIE: 14

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée courte	1	60	+0	1d6+db
dague	1	50	+0	1d4+db
Arc long	1	65	+1	2d6

Armour:

Cuir boilli : AP/3

Skills:

Escalade 60%, Premiers secours 65%, Cacher 60%, Perspicacité 50%, Sauter 60%, Survie (forêt) 70%, Écouter 50%, Repérer 50%, Furtivité 60%, Pister 60%.

Bonus armes	Dodge bonus:	-15 %
• arc long: +10% • dague: +5% • épée courte: +5%	Active shield parry:	-10 %

Équipement

- Arc long
- dague
- épée longue
- armure de cuir

Background

Eldrin est un demi-elfe dont la réputation en tant que chasseur et guide des bois a dépassé les frontières de son village. Son habileté à traquer le gibier et à dénicher les trésors cachés de la forêt a nourri de nombreuses familles, faisant de lui un pilier de la communauté.

Il y a deux ans, un raid brutal a frappé son village. La bande de brigands des Chicots a envahi la localité, tuant les parents d'Eldrin, ceux qui l'avaient élevé avec amour et espoir. Ce jour-là, la lumière de sa vie s'est éteinte. Les moines combattants de l'ordre de l'Autel, censés protéger la communauté, ont échoué, laissant Eldrin se débattre avec son chagrin et sa colère. Depuis, il a juré de ne jamais se plier aux pratiques chrétiennes, convaincu que les Anciennes Traditions, respectueuses de la nature et des esprits, étaient le véritable chemin. Le baptême, pour lui, représentait une trahison à la mémoire de ses parents, un acte de soumission à un ordre qu'il tenait pour responsable de leur perte.

Sa détermination à préserver ces traditions anciennes est devenue une obsession. Eldrin se moque des conventions de la religion dominante, affirmant que la véritable spiritualité réside dans la nature, dans le respect des cycles de vie et de mort. Cernunnos, le dieu de la chasse et des forêts, est son guide et son protecteur. Il accepte d'initier tout chasseur ou forestier compétent à la vénération de Cernunnos, à condition qu'ils rejettent les pratiques magiques chrétiennes. Il désapprouve également le "Rituel de l'Eau" des chrétiens, qu'il perçoit comme une trivialisation des rites naturels.

Le caractère stoïque d'Eldrin est souvent perçu comme de la dureté, mais en réalité, c'est une façade qu'il utilise pour cacher sa vulnérabilité. Les nuits sont les plus difficiles pour lui, lorsque les souvenirs de ses parents perdus le hantent. Il se retrouve parfois à murmurer leurs noms dans la forêt, espérant que les esprits les entendent et qu'ils soient enfin en paix.

Thrain Forgefeu, guerrier, Nain

Mercenaire louant ses services

taille : 4'8", poids : 160 dr., age: 38 ans

niveau : 6

1er fils d'un forgeron (*M)

culte : Aulë



C&S, 1st edition

Strength:	19	Body:	23
Dexterity:	16	Fatigue :	19
Constitution:	15	Carrying Capacity:	300 dr.
Appearance:	14	%Hit:	+22
Bardic Voice:	12	%Parry:	-25
Intelligence:	16	%Dodge:	-28
Wisdom:	15	Blows :	+2
Charisma:	18	WDF:	x4
Ferocity:	16		
Alignment:	7		

ORC d100

STR: 17 BOD: 22
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 09 DB: +1D4
INT: 14 HP: 0
POW: 13 SAN: 55
DEX: 14 MOV: 4
APP: 12
BAV: 10
BRA: 14
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Hache	1	85	+0	1d8+db
Marteau	1	85	+0	1d6+2+db
Dague	1	60	+0	1d4+db

Armour:

Cottes de mailles : AP/5

Skills:

Esquive 70%, Survie (Montagne) 60%, Connaissance des souterrains 60%, Perception 50%, Évaluer 60%, Négociateur 50%, Résister à l'alcool 70%.

Bonus armes • dague: +10% • hache: +10%	Dodge bonus: -20% Active shield parry: -15%
---	--

Équipement

- dague
- hache
- cotte de mailles
- casque

Background

Thrain Forgefeu est né dans une lignée de forgerons et de soldats renommés au sein de la Citadelle de Karak-Dûm. Depuis sa plus tendre enfance, il a été bercé par le bruit du métal frappé et des marteaux résonnant dans les immenses forges de la forteresse. Les Forgefeu sont célèbres pour la qualité de leur acier, mais Thrain, bien qu'héritier de cet artisanat, a toujours été plus attiré par le champ de bataille que par l'enclume.

Sous l'œil vigilant de son oncle, un vétéran de nombreuses guerres, Thrain a appris l'art du combat nain dès qu'il pouvait tenir une hache. S'il respectait le savoir-faire ancestral de sa famille, il rêvait d'aventures et de batailles épiques.

À l'âge de 40 ans, lors de son premier engagement contre une horde de gobelins qui menaçaient les routes commerciales de la citadelle, Thrain s'est distingué en abattant un des chefs gobelins. Cependant, la bataille, bien qu'une victoire pour les nains, a coûté la vie à son oncle, qui est tombé en protégeant Thrain d'un coup fatal. Ce sacrifice hante encore Thrain, le poussant à perfectionner ses compétences martiales.

Déterminé à honorer la mémoire de son oncle et à prouver qu'il est digne du nom des Forgefeu, Thrain a décidé de quitter les montagnes pour se forger son propre destin. Il voyage désormais dans les contrées extérieures, recherchant des défis à la hauteur de son ambition, tout en promettant de revenir un jour, couvert de gloire et de légendes à raconter au coin du feu dans les grandes salles de Karak-Dûm.

Antoine, moine errant, humain

Espion de l'Opus Dei sous couverture
taille : 5'10", poids : 170 dr., age: 28 ans
niveau : 6
2ème fils d'un banneret (F*MF)
Cancer, aspect neutre
culte : catholique



C&S, 1st edition

Strength: 14	Body: 14
Dexterity: 19	Fatigue: 13
Constitution: 17	Carrying Capacity: 180 dr.
Appearance: 18	%Hit: +18
Bardic Voice: 13	%Parry: -18
Intelligence: 16	%Dodge: -20
Wisdom: 14	Blows : +1
Charisma: 16	WDF: x3
Ferocity: 17	
Alignment: 08	

Bonus armes • épée courte: +5% • bâton: +10% • dague: +5%	Dodge bonus: -20% Active shield parry: -10%
---	--

ORC d100

STR: 12 BOD: 27
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 12 DB: +0
INT: 14 HP: +0
POW: 12 SAN: 60
DEX: 13 MOV: 6
APP: 12
BAV: 11
BRA: 15
PIE: 17

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée courte	1	60	+0	1d6+db
Bâton	1	60	+0	1d8+db
dague	1	50	+0	1d4+db

Armour:

cuir : AP/2

Skills:

Vigilance 60%, Discrétion 70%, Observation 60%, Théologie 50%, Acrobaties 50%, Persuasion 60%, Sens de la Rue 70%.

Équipement

- dague
- bâton
- armure de cuir

Background

Antoine Delacroix est né dans une famille noble de fervents croyants. Très jeune, il a été introduit aux enseignements religieux, mais aussi à l'aspect plus obscur et secret de l'organisation. Son père, un ancien agent de l'Opus Dei, lui a montré que parfois, les fins justifient les moyens et que le maintien de l'ordre religieux exige des actes de l'ombre que peu osent reconnaître.

Antoine fut initié à la double vie très tôt : d'un côté, il apparaissait comme un dévot, et de l'autre, il était formé pour devenir un espion, capable d'infiltrer les ennemis de l'Opus Dei et d'assurer la protection de l'institution par tous les moyens nécessaires. Il devint habile à se dissimuler parmi les fidèles, à recueillir des informations, à manipuler ceux qui l'entouraient pour servir de relais ou à éliminer discrètement les menaces potentielles.

Cependant, sa mission actuelle est la plus délicate qu'il ait jamais reçue : parcourir les Terres Extérieures, où des rumeurs d'hérésies et de pratiques déviantes ont commencé à circuler. Pour ce faire, Antoine a adopté une nouvelle identité : celle d'un humble moine en quête de foi, cherchant à renouer avec la lumière divine après avoir "perdu son chemin". Son rôle est clair : identifier ceux qui s'opposent à l'autorité du Pape, découvrir leurs secrets et, si nécessaire, neutraliser les auteurs de troubles, tout en paraissant lui-même être en pleine crise spirituelle.

Shenn, druide, humaine

Adeptes de Danu

Taille : 5'4", poids 110 dr, age: 24 ans

niveau 6

horoscope : Taureau, aspect neutre

3ème fille d'un métayer (MF*FM)

culte : Danu



C&S, 1st edition

Dexterity:	14	Body:	13
Strength:	10	Fatigue:	12
Constitution:	16	Carrying Capacity:	100 dr.
Appearance:	16	%Hit:	+15
Bardic Voice:	15	%Parry:	-15
Intelligence:	18	%Dodge:	-20
Wisdom:	18	Blows :	+1
Charisma:	15	WDF:	x3
Alignment:	08		
Ferocity:	14		

Bonus armes	Dodge bonus:	-15 %
• bâton +5 %	Active shield parry:	--
• dague +5 %		

ORC d100

STR: 09 BOD: 23
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 09 DB: +0
INT: 16 HP: +0
POW: 16 SAN: 80
DEX: 12 MOV: 6
APP: 14
BAV: 13
BRA: 12
PIE: 17

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bâton	1	50	+0	1d8+db
dague	1	45	+0	1d4+db

Armour:

Cuir souple : AP/1

Skills:

Herbalisme 40%, Connaissance des animaux 50%, Survie en nature 50%, Premiers soins 50%, Écouter 40%.

Équipement

- bâton
- dague
- armure de cuir

Background

Shenn est née au sein d'une petite communauté vivant au sud de la Forêt Sombre. Dès sa naissance, elle a été baignée dans les traditions anciennes de la nature, apprenant à communiquer avec les esprits de la forêt, à comprendre les cycles naturels et à ressentir l'équilibre du monde qui l'entoure. Les membres de sa tribu respectaient profondément les forces de la nature, mais Shenn s'est toujours sentie encore plus connectée qu'eux. Elle entendait les murmures du vent, percevait les fluctuations des énergies des plantes et entretenait un lien presque instinctif avec les animaux.

Adolescente, elle fut remarquée par Lysenne, une elfe sylvain aussi mystérieuse que la nature elle-même. Lysenne prit Shenn sous son aile, lui enseignant les anciens rituels druidiques, ainsi que la magie de la terre et du ciel. Shenn apprit à communier avec les esprits animaux, à maîtriser les forces élémentaires et à respecter l'équilibre entre la vie et la mort. Cependant, Lysenne lui enseigna également une vérité difficile : la nature n'est ni bonne ni mauvaise, elle est neutre, et ses serviteurs doivent parfois faire des choix difficiles pour maintenir cet équilibre.

À l'âge de 18 ans, un terrible événement frappa son village et la tribu de Lysenne. Une armée d'orcs, venant de la forteresse de Barad Ghoull, franchit la rivière grise, menaçant de détruire une grande partie de la forêt. Lysenne entreprit un rituel pour repousser les monstres, mais le prix fut sa propre vie. Avant de mourir, elle confia à Shenn la tâche de répandre la doctrine de l'équilibre avec la nature. Bien que jeune et encore inexpérimentée, Shenn accepta cet immense fardeau.

Désormais, elle parcourt les Terres Extérieures, cherchant à rétablir l'équilibre là où il a été rompu. Elle est à la fois protectrice de la nature et observatrice attentive, respectant les forces naturelles sans jamais tenter de les contrôler.

Peter, voleur, hobbit

En quête d'aventure

Taille : 3'10", poids 160 dr, age: 30 ans

niveau 6

horoscope: bélier, bien placé

culte : catholique



C&S, 1st edition

Dexterity: 18	Body: 13	
Strength: 11	Fatigue: 12	
Constitution: 17	Carrying Capacity: 100 dr.	
Appearance: 14	%Hit: +18	
Bardic Voice: 15	%Parry: -18	
Intelligence: 17	%Dodge: -25	
Wisdom: 15	Blows : +1	
Charisma: 13	WDF: x3	
Alignment: 12		
Ferocity: 17		

ORC d100

STR: 10 BOD: 19
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 04 DB: +0
INT: 15 HP: 0
POW: 13 SAN: 75
DEX: 16 MOV: 4
APP: 12
BAV: 13
BRA: 15
PIE: 08

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Poignard	1	65	+0	1d3+db
Arc court	1	65	+0	1d10

Armour:

Cuir boilli : AP/3

Skills:

Déguisement 50%, Évasion 40%, Évaluer 45%, Acrobatie 45%, Baratin 50%, Sens de la rue 50%, Survie urbaine 45%.

Compétences voleur

- Détection des pièges: 47
- Désamorcer les pièges: 17
- Crochetage: 17
- Vol à la tire: 15
- Déplacement silencieux: -9
- Cacher dans l'ombre: 15
- Risque de découverte: 35/10

Bonus armes	Dodge bonus:	-10 %
• poignard de voleur +5 %	Active shield parry:	--

Équipement

- Armure de cuir
- poignard de voleur
- grappin
- 50' corde mince

Background

Peter Pied-Léger est né dans la ville de Miège, où ses parents travaillaient comme pêcheurs. Mais Peter, lui, avait une autre passion : l'aventure. Dès son plus jeune âge, il adorait explorer les environs, grimpant la nuit aux façades des maisons ou se faufilant dans les caves voisines. Sa curiosité naturelle et son agilité lui valurent rapidement la réputation de « fouinard ». Il passa la plupart de ses années d'adolescence à jouer des tours et à voler de petites choses — non pas par malveillance, mais pour le frisson et l'excitation.

Un jour, lors de l'une de ses escapades nocturnes, il tomba sur un ancien coffret dissimulé dans la maison d'un vieux marchand itinérant qui s'était installé temporairement dans le village. Pensant y trouver des trésors, Peter s'introduisit dans la maison. Mais au lieu d'or ou de bijoux, il découvrit des cartes anciennes, des journaux de voyage et des outils de voleur raffinés. Le marchand, un ancien aventurier, l'attrapa sur le fait. Au lieu de le punir, il perçut le potentiel de Peter et décida de le prendre sous son aile. Ce marchand, nommé Milos Longdoigt, lui enseigna les bases du métier de voleur : crochetage, discrétion et l'art de l'esquive.

À l'âge de 25 ans, Peter décida de quitter Miège pour voir le monde. La vie paisible et routinière des hobbits ne lui convenait plus. Il désirait goûter à la véritable aventure, découvrir des trésors cachés, s'infiltrer dans des lieux interdits et, peut-être, aider les opprimés là où les lois étaient trop sévères. Bien qu'il ait un sens de la justice plutôt souple, Peter ne supporte pas l'injustice et aime renverser les figures d'autorité qu'il juge corrompues ou arrogantes.

Erwan, écuyer sans mentor, humain

En recherche d'un seigneur et d'une mesnie

Taille : 6'4", poids : 210 dr., age: 23 ans

niveau 6

horoscope: poisson bien placé

2ème fils d'un banneret (M*MF)

culte : catholique



C&S, 1st edition

Dexterity: 15	Body: 23	
Strength: 19	Fatigue: 19	
Constitution: 12	Carrying Capacity: 300 dr.	
Appearance: 16	%Hit: +22	
Bardic Voice: 18	%Parry: -25	
Intelligence: 13	%Dodge: -28	
Wisdom: 17	Blows : +2	
Charisma: 16	WDF: x4	
Alignment: 10		
Ferocity: 15		

Bonus armes • Épée longue +10 % • Hache de guerre +5 % • lance +10 % • dague +5 %	Dodge bonus: -10 % Active shield parry: -10 %
---	--

ORC d100

STR: 16 BOD: 27
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 12 HP: +0
POW: 13 SAN: 75
DEX: 15 MOV: 6
APP: 12
BAV: 11
BRA: 13
PIE: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée longue	1	75	+0	1d8+db
Hache	1	70	+0	1d6+1+db
Lance	1	70	+0	1d10+2+db
Dague	1	65	+0	1d4+1+db

Armour:

Cottes de mailles : AP/5

Skills:

Équitation 70%, Héraldique 50%, Esquive 60%, Vigilance 50%.

Équipement

- Épée longue
- dague
- cottes de mailles
- casque Norman et coiffe

Background

Erwan est né dans une modeste famille de nobles vivant sous la protection de la Baronnie de Morth. Dès son enfance, il rêvait de devenir chevalier, inspiré par les récits d'anciens exploits racontés par son père. Ses rêves prenaient forme lorsqu'à l'âge de 14 ans, il fut choisi pour devenir l'écuyer de Sire Aldric, un vieux chevalier local respecté pour son courage, mais connu pour sa dureté et son exigence.

Pendant quatre années, Erwan suivit Sire Aldric, apprenant l'art du maniement de l'épée, l'équitation et les rudiments de la tactique militaire. Bien que Sire Aldric ne fût pas un mentor affectueux, il vit du potentiel en Erwan et promit de le faire adouber lorsqu'il serait prêt. Cependant, cette promesse ne sera jamais tenue. Lors d'une bataille contre la bande de brigands des Chicots qui menaçaient les villages, Sire Aldric fut mortellement blessé. Sans mentor, sans adoubement, Erwan se retrouva seul, écuyer sans maître, avec son rêve de chevalerie brisé.

Ne souhaitant pas retourner chez lui sans avoir été adoubé, Erwan prit une décision difficile : il continuerait son entraînement par lui-même et chercherait à prouver sa valeur, même s'il devait emprunter des chemins non traditionnels. Il ne porte plus le titre d'écuyer officiel, mais il conserve le gambison et l'épée que Sire Aldric lui avait confiés. Désormais, il parcourt les routes en quête d'aventures, espérant rencontrer un jour un nouveau maître digne de lui transmettre le titre de chevalier ou se forger un nom par ses propres actions.

Derniers mots

Vous avez aimé parcourir les 5 duchés des Terres Extérieures ?
Peut-être serez-vous tenté de prolonger l'aventure...

Terres Extérieures,
Volume IV.
Une campagne épique
composée de 5
scénarios
successifs, conçue
pour un groupe de 4
à 6 aventuriers.



La Lutte Éternelle : une campagne PvP en deux parties pouvant être jouée simultanément par deux groupes, l'un incarnant les forces du mal et l'autre les forces du bien. Ces deux groupes seront amenés à se rencontrer à plusieurs reprises au cours de l'aventure.

Ce recueil de 3 scénarios se situe dans le cadre de campagne des Terres Extérieures. Originellement conçu pour être utilisé avec la 1ère édition de Chivalry & Sorcery, il est compatible avec le système d100 et l'esprit OSR.

Retrouvez nos autres suppléments sur <https://amj-editions.itch.io>

Terres Extérieures

Les Confins

Volume 1

Les Années Noires ne font que commencer.

Alors que le royaume s'effondre après l'assassinat d'Uter Pendragon, les Confins deviennent une terre abandonnée des hommes.

La peste ravage les villages, les guerres féodales éclatent, les anciennes croyances ressurgissent et, dans les marécages, quelque chose de bien plus ancien attend son heure.

Dans ce monde en ruines, le danger le plus mortel ne vient pas toujours des monstres... il réside dans ce que l'Homme est prêt à accomplir pour survivre. La noirceur humaine se révèle bien plus terrifiante que les cauchemars qui hantent la nuit.

Enquête, complots politiques, horreur occulte. La terreur prend un autre visage et les loups ne sont pas toujours ceux qui ont des crocs...

3 scénarios sans concession au cœur du chaos.

